KT333 - DRIVE-URI COMBO - CD-WRITERE 40X - HEROES4 - JEDI KNIGHT2: JEDI OUTCAST

Nr. 31 - APR. 2002 - 100 PAGINI - 58.000 LEI

XtremPC

Nebunia este ca realitatea virtuală doar că fără mănușile de rigoare" - Derek Wilken



CINEMATOGRAFUL DIGITAL

INDUSTRIA FILMULUI REDEFINITĂ


Leadtek®
Plăci video exagerat de rapide
Leadtek®
We Make Dreams a Reality
Leadtek WinFast
"Placa video a anului"
în 2000 și 2001 în România
Căuți altceva?
CHIP
Produsul anului
2000 & 2001
PRODUSUL LUNII
XtremPC
nVIDIA.
GeForce4
Ti 4600
nVIDIA.
graphics

GeForce4



WinFast A250 ULTRA TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4600
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 300MHz
Frecvență memorie: 325MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A250 TD

Chipset: GeForce4 Titanium 4400
Memorie: 128Mb DDR
Viteză memorie: 3.5ns
Frecvență chipset: 275MHz
Frecvență memorie: 275MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: 2 coolere + dublu radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce3



WinFast Titanium200 TDH

Chipset: GeForce3 Titanium 200
Memorie: 128/64Mb DDR
Viteză memorie: 3.8/4ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out, DVI
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A170 DDR T

Chipset: GeForce4 MX440
Memorie: 64Mb DDR
Viteză memorie: 4ns
Frecvență chipset: 270MHz
Frecvență memorie: 200MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce4



WinFast A170 TH

Chipset: GeForce4 MX420
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 5ns
Frecvență chipset: 250MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

GeForce2 MX



WinFast GeForce2MX400TH

Chipset: GeForce2 MX400
Memorie: 64Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 200MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Conectori: TV-Out
Răcire: cooler + radiator
Bundle: 2 jocuri originale

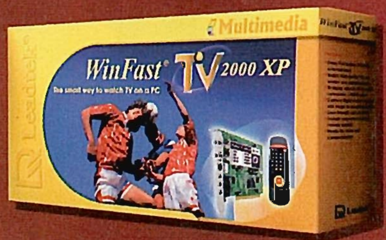
GeForce2 MX



WinFast GeForce2 MX64

Chipset: GeForce2 MX200
Memorie: 32Mb SDR
Viteză memorie: 6ns
Frecvență chipset: 175MHz
Frecvență memorie: 166MHz
Răcire: radiator

TV/FM Tuner



WinFast TV2000 XP

Tuner: TV/FM
Sistem: PAL B/G, PAL D/K
Canale TV: maxim 181
Radio: FM 88Mhz - 108Mhz
Control: Telecomandă
Facilități: Picture in picture, scanare automata posturi TV și FM, captură film 640x480, video mail.

Placa de sunet



WinFast 6Xsound

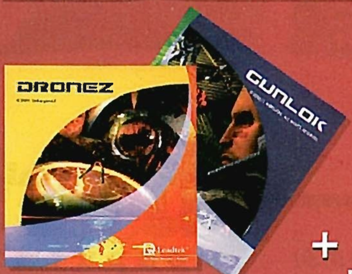
Poziționare audio: 3D HRTF, suport boxe spate, poziționare C3DX in sistem de 6 canale
API: DirectSound 3D, A3D, EAX
Ieșire digitală: S/PDIF optic și coaxial
Conectori: microfon, boxe față/spate, MIDI, S/PDIF out/in,
Extra: Cablu S/PDIF optic

SIS 735



WinFast 7350KDA

Chipset: SIS 735
Bus: 226/200
Memorie: DDR PC2100/PC1600
Hard disk: Dual Ultra ATA100
Porturi: 1AGP/6PCI/1CNR
Dotări: LAN 10/100, AC97
Overclocking: XBIOSII system, CPU Protection OTS, Speed Gear



2 jocuri incluse versiune FULL* + abonament pe 3 luni la XtremPC

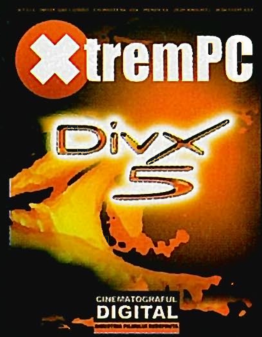
* pentru plăcile video cu excepția GeForce2 MX 64

UNIC DISTRIBUITOR: SKINMEDIA

RESELLERI: BUCURESTI:
Best Computers Tel: 01-314.76.98
Ultra Pro Computers Tel: 01-211.70.90, 01-222.20.36, 01-211.70.90, 01-336.45.63
Matrics Serv Tel: 01-231.04.71
Tape Computer Tel: 01-330.90.22
Omnitech Trading Tel: 01-210.50.65
C&C Computers Tel: 01-322.90.80

GALATI: Nexial Research Tel: 036-319.120
TULCEA: Nexial Research Tel: 040-515.457
IASI: ComputerHouse Tel: 032-217.800
SIBIU: Grafitti Computers Tel: 069-23.20.91
SUCEAVA: Ley Impex Tel: 030-520.560
TIMISOARA: ASSITEC Tel: 056-190.337
ARAD: BB COMPUTER Tel: 057-280.555
PIATRA NEAMT: Ciel Consult Tel: 033-222.121
CONSTANTA: Torent Computers Tel: 041-831.820


Unde găsești de toate, dar nu orice?
Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețeaua Best Computers și vei găsi cea mai variată ofertă de componente, sisteme și jocuri, de la producători români de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!
BATTERY BACK-UP & SURGE PROTECTION FOR HOME & OFFICE COMPUTERS
UP TO 25 MINUTES RUNTIME
PLUS MORE Best VALUES
THRUSTMASTER
ADviser
Magazinele Best Computers din București:
- Magazinul Unirea, etajul 3, corpul central - Unirea Electro Center, tel. 303.01.91
- B-dul. Regina Elisabeta, nr. 25, sector 5, tel. 314.76.98, 314.76.99
- B-dul. I.C. Brătianu, Pasajul Pietonal Lipscani, tel. 310.28.32
best computers
www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



Piratul negustor cinstit

Într-o bandă desenată de pe un site mai mult sau mai puțin obscur, părinții unui puști care viziona cele mai noi filme înainte ca ele să ajungă la cinematograf exclamau vexați "Aha! Deci Internetul e o mașină de călătorit în timp."

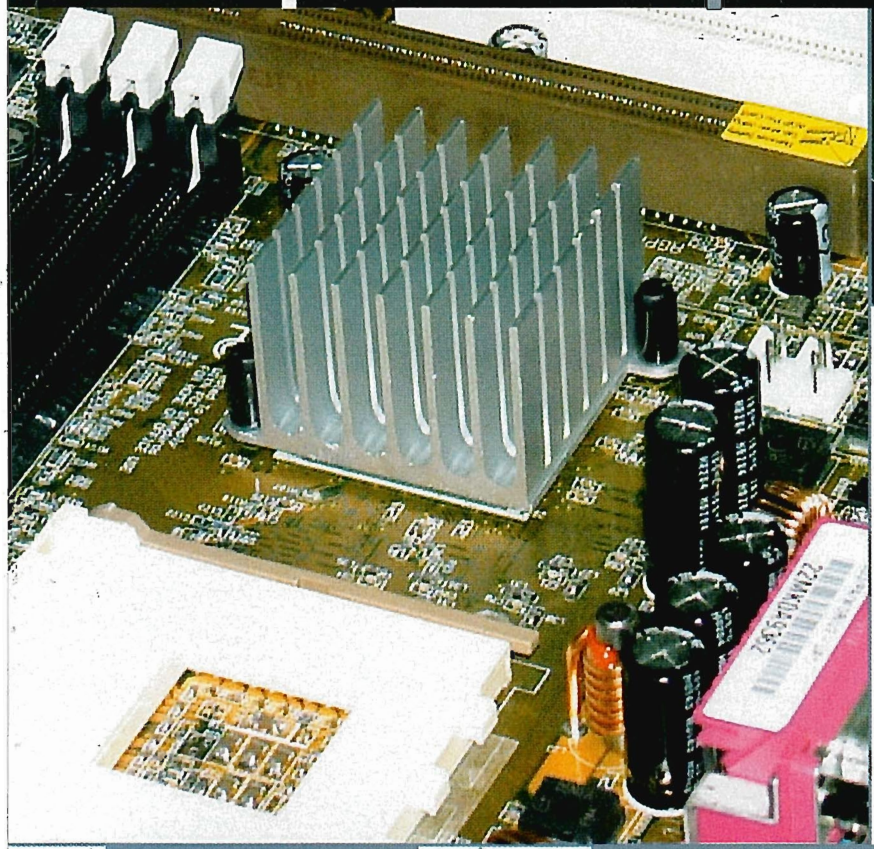
În privința filmelor cel puțin, Internetul poate fi considerat o mașină de călătorit în timp al cărei motor este alimentat cu DivX. Zecile de mii de cinefili/utilizatori de calculatoare care au văzut Lord of the Rings pe ecranele monitoarelor de la ei de acasă sau pe la casele prietenilor înainte ca el să apară la cinematografele din țara lor sunt dovezi vii că această călătorie virtuală în timp este posibilă. Timp de mai mult de doi ani de zile, DivX a stat ca un ghimpe în coasta Hollywood-ului, zeci de milioane de dolari curgând ca un sânge prețios din rana deschisă. Lansarea recentă a DivX 5.0 schimbă fundamental această situație, fostul pirat intrând pe calea legitimității. Măsurile anti-piraterie pe care promite să le includă au făcut ca Hollywood-ul să îl primească cu brațele deschise, ca pe un fiu rătăcitor. Și nu este de mirare din moment ce DivX are potențialul de a deveni un candidat surpriză pe piața streaming-ului online de filme, concurând la prețuri mult mai mici și calitate mult superioară cu Microsoft și Real Networks.

Fondatorul DivX Networks, Jordan Greenhall afirmă agresiv că filozofia DivX este una disruptivă, care vrea să disturbe echilibrul existent între forțele din industrie. Schimbarea cea mai vizibilă pentru noi este însă la nivel de mentalitate.

Tot mai mulți utilizatori de calculatoare renunță la a mai vedea filmele la cinematograf atunci când le pot urmări cu un cost mult mai mic din fotoliul/scaunul lor preferat, acasă. De ce să regreți costul biletului în cazul unui film prost sau, și mai grav, în cazul în care savurarea unui film bun este făcută imposibilă de un tembel care se joacă cu telefonul mobil sau face comentarii "amuzante" pe care ține să le audă toată sala? Consecințele acestui fenomen în planul industriei de hardware sunt dezvoltarea sectoarelor de home audio și home cinema, precum și apariția de noi caracteristici incluse în chipseturile plăcilor video, ce îmbunătățesc calitatea redării filmelor. Și când te gândești că totul a pornit de la doi tineri ce au considerat totul o joacă...

Echipa XtremPC

cuprinsaprilie





20 Scriere la purtător

CD-Writerele portabile fac legea



22 VIA KT333 EXPUS

Un update de BIOS poate să îmbunătățească performanța chiar și unui KT333

56 FlashMX

Schimbarea de atitudine de la Macromedia

laborator

40 Hercules 3D Prophet All-in-Wonder 8500DV - Editarea video și vizualizarea TV fac o echipă puternică cu Radeon 8500

42 Plăci video - Acceleratoarele grafice prezintă o luptă la vârf: GeForce4 Ti4600 vs Ti4400

44 Plăci de bază SocketA - KT333? Desigur, numai o clipă însă deoarece tocmai a sosit SiS745

47 Plăci de bază Socket478 SiS645 este deja noul trend. Poate face față i845D?

48 Pasiunea fotografică - Noua serie digitală de la Sony (P31, P51, P71) este supusă analizei.

teste comparate

18 Puterea lui Pentium4 2.2 GHz vs 2GHz vs 1.7 GHz

20 Scriere la purtător - Noile intefețe USB 2.0 și FireWire la lucru

22 KT333 EXPUS - Doi producători de marcă, două soluții de top

24 Soluția COMBO - CD-Writer sau DVD? Alegem ambele.

26 La viteza 40X - Plextor, LG sau TEAC? Lupta este strânsă

30 DDR400? - Pe placă nu încă, dar memoria există deja.

32 Instalează ultimul driver - dar este el cel mai bun pentru tine?

36 De la cooler la procesor Aventurile pastei termoconductoare

hobby

54 Grafică -Flash MX este noua idee Macromedia iar Forester Arboretum vine să culeagă ce Terragen a pierdut.

68 Internet - Noi direcții de navigare pentru amatorii de Internet

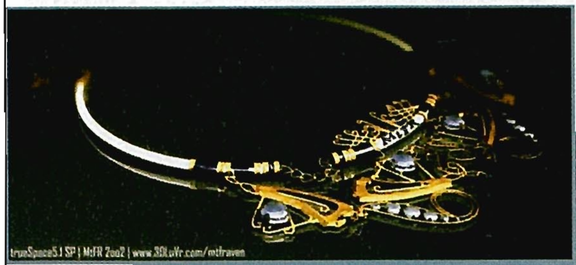
periodice

16 Interviu - SiS ne explică unde a fost, unde este și unde va fi

50 Hard Mail - Problemele tale? Deja s-au rezolvat.

96 Black Mail - Mania Star Trek ne lovește în moale. Pe când în tare?

97 Black View - "Asediul pivniței" - ediția princeps

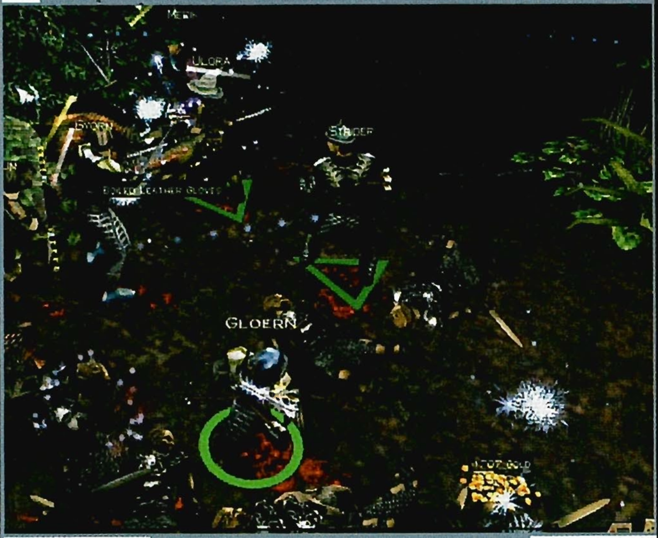


60 Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

80 Dungeon Siege

Ce-ar fi trebuit să fie Diablo 2, doar că mai spectaculos





84 Jedi Knight 2

Săbiind cale prin vrăjmaşia duşmanilor necinstiţi

90 Heroes of Might&Magic 4

Una dintre cele mai mari dezamăgiri ale anului



49 Teste diverse

Direct din cutie, produse la test



Echipa
Adrian Dorobăţ redactor şef
Liviu Marica redactor hardware
Răzvan Rădulescu redactor hardware
Mihai Asgian redactor software
Radu Alexandru redactor feature
Cristian Soare redactor jocuri
Dragos Inoan redactor jocuri
Alin Sârbu redactor jocuri

Design
Nicoleta Toma layout & dtp
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu director publicitate
cristinasavu@xtrempc
Andreea Fogas asistent marketing
andreeafogas@xtrempc.ro

Redacţia
Romas s.r.l.
str. Alexandru Puskin 18, Bucuresti 1
Telefon: 01-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Probleme legate de produsele testate
E-mail: pretulcorect@xtrempc.ro

Producţie
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

ISSN
1582-2818

avanpremiere

72 **Tomb Raider: Angel of Darkness** Lara primeşte elemente RPG

73 **Postal 2** - Problemele cotidiene ale unui sociopat înarmat

74 **Harbinger** - Reeditarea lui Diablo într-un univers futurist

75 **SWAT 4: Urban Justice** Antitero, a patra oară la datorie

76 **Silent Storm** - Din nou în tranşeele celui de-al doilea război mondial

77 **Age of Mythology** - Istoria este înlocuită de mitologie

78 **Tribes: Fast Attack** - Renunţând la elementul epic, Tribes-ul vine într-o nouă prezentare

prezentari

80 **Dungeon Siege** - Ce ar fi trebuit să fie Diablo 2 doar că mult mai spectaculos

84 **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** Săbiind cale prin vrăjmăşia duşmanilor necinstiţi

86 **Global Operations** - O încercare nereuşită de a concura CounterStrike

88 **Freedom Force** - Păsări, avioane şi super eroi. E fan-tas-tic!

90 **Heroes of Might&Magic 4** - Una dintre cele mai mari dezamăgiri ale anului

92 **Blood Omen2** Un joc pentru după miezul nopţii, cu pătrăţel roşu

94 **Grandia 2** - Sau falsa amintire din copilărie. RPG cu accente tragi-comice

95 **Carnivores Cityscape** - Micii aberanţi viteji cu dinţi mari

feature

62 **Odiseea DIVX** - DivX 5.0 aduce reorientarea fenomenului DivX către legalitatea absolută

66 **Google versus Biserica Scientologică 0-1** - Site-urile anti-scientologice sunt excluse din Google dând naştere unui precedent neaşteptat

hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs

10 Tehnotrend
12 Ultima oră - știri
16 Interviu
Ms. Jessie Lee - SIS Marketing Section Manager - Corporate Marketing

18 TESTE COMPARATIVE
18 Puterea lui P4
P4 2.2GHz vs P4 2.0GHz vs P4 1.7GHz
20 Scriere la purtător
Plextor PX-S88TU vs Philips JackRabbit
22 VIA KT333 expus!
ASUS A7V333 vs Epox 8K3A
24 Soluția COMBO
Philips RWDV 1600 vs LG GCC-4120B
26 Scriere la 40X
Teac 40/12/48 vs Plextor 40/12/40 vs LG 40/12/40
30 Gândește DDRAM!
Test de memorii DDRAM
32 Instalează ultimul driver
VIA, SiS, ATI, NVIDIA
36 Spațiul de la cooler la procesor
Test de paste termoconductoare

40 Laborator
40 Hercules 3D Prophet All-in-Wonder 8500DV
41 Leadtek WinFast TV2000 XP
42 Plăci video
ASUS V8460Ultra Ti4600
Leadtek A250TD
Gainward GeForce3 Ti500 Power Pack
Abit Siluro GeForce3 Ti200

43 Gainward GeForce4 MX Power Pack
Leadtek A170 TH
Hercules 3D Prophet All-in-Wonder 7500
EagleTec SiS315

44 Plăci de bază
Gigabyte GA-7DXR+
DFI AD73 Pro
Abit NV7m
Abit NV7-133R

46 ECS K7S6A

47 Abit BD7-RAID
Abit SD7-533
Gigabyte GA-8SRX
MSI 645Ultra

48 Pasiunea fotografică
Noua serie digitală de la Sony

49 Teste produse diverse
ASUS CRW 2112A
EMTEC CompactFlash64Mb/Adaptor
Creative PC-CAM300
HP LaserJet all-in-one 3320 mfp
50 Hard mail
52 TOP

3D la purtător

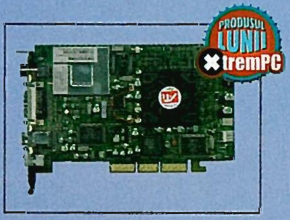
NVIDIA s-a avântat pe piața chipset-urilor grafice pentru laptopuri cu seria GO, intrând în competiție directă cu ATi, care deține 55% din această piață și are în favoarea sa o inerție a integratorilor, dată de o lungă tradiție de contracte reciproc avantajoase. Războiul este încă la început. Nou-lansatul Radeon Mobility 7500 și GeForce4 GO sunt două alternative ce fac posibilă rularea unor aplicații 3D intensive pe laptopuri la o performanță mai mult decât satisfăcătoare, ceea ce înseamnă că de acum un posesor de laptop se poate înființa la un LAN-party fără să fie luat în derâdere de restul participanților, după cum bine evidențiază Tom's Hardware.

Aparent nu este nici o problemă, însă toată această putere grafică înghesuită în cutia unui laptop este oarecum similară cu a înzestra un Trabant cu motor de Porsche. Utilizatorii de calculatoare portabile nu sunt gameri, iar reciproca este și ea în mare parte valabilă. În condițiile în care un astfel de dispozitiv de entertainment digital, căci nu îi putem spune altfel, dotat cu Pentium 4 și GeForce4 Go se apropie de suma fantastică de 3000$ e clar cărui sector de piață este destinat, și este și mai clar că viitorul posesor al unui astfel de laptop nu are timp de joacă, ci este preocupat să facă și mai mulți bani decât are deja.

Și dacă suntem dispuși să înțelegem conceptul de "mobile workstation" ce descrie laptopurile dotate cu GeForce Quadro Go (varianta profesională a plăcilor grafice de la NVIDIA) pentru că, deh, programul unui arhitect (de exemplu) este mai flexibil și lucrează când și pe unde poate, nu putem înțelege ce succes speră să aibă laptopurile cu extra-performanțe 3D pe care le alimentează cu chipseturi grafice.

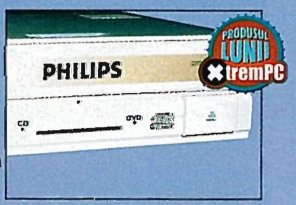
Sau poate cine știe, la viitorul CeBIT vom avea ocazia să vedem o mare de afaceriști îmbrăcați în costume care joacă Unreal Tournament 2003 într-o rețea wireless.

Hercules Prophet 8500 All-In-Wonder



Chiar dacă nu este placa video dedicată gamerului împătimit de FPS-uri, soluția celor de la Hercules se impune în mod absolut luna aceasta. Facilitățile pe care le oferă (incluzând aici în primul rând TV Tuner-ul incorporat) fac editarea video facilă pentru orice persoană interesată și oferă gradul maxim de compatibilitate care poate fi obținut la utilizarea simultană a acestor opțiuni.

Philips Combo RWDV 1600



Soluția COMBO oferă maximum de facilități la un preț destul de rezonabil. Posibilitatea de a scrie CD-uri și de a citi DVD-uri înseamnă un nivel de integrare foarte ridicat care duce la înlocuirea a 2 sau chiar 3 unități cu una singură, și aceasta la un preț acceptabil. Aparentul dezavantaj al vitezei mai reduse de scriere încadrează produsul însă exact în segmentul de piață dorit.



Culoare perfectă.
Ţinută impecabilă.

Culoarea şi calitatea fotografică a imprimării se prezintă într-o ţinută cu totul excepţională, printr-o nouă colecţie de imprimante personale color.

Concepţia noii game funcţionale şi estetice aparţine liderului de piaţă HP: marcă a fiabilităţii şi a calităţii.

Alege arta tehnologiei imprimării!



hp deskjet 656c

- 6/3 ppm negru/color
- rez. 600 dpi, PhotoRet
- memorie 512 KB RAM
- conectare USB

60* Euro



hp deskjet 845c

- 8/5 ppm negru/color
- rez. 600x1200 dpi, PhotoRet II
- memorie 2 MB RAM
- conectare USB

86* Euro



hp deskjet 920c

- 9/7.5 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 2 MB RAM
- conectare paralel, USB

113* Euro



hp deskjet 940c

- 12/10 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 2 MB RAM
- conectare paralel, USB

133* Euro



hp deskjet 960c

- 15/12 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 8 MB RAM
- procesor RISC 96 MHz
- conectare paralel, USB

175* Euro



hp deskjet 990cxi

- 17/13 ppm negru/color
- rez. 2400x1200 dpi, PhotoRet III
- memorie 8 MB RAM
- procesor RISC 96 MHz
- imprimare faţă-verso automată
- conectare paralel, USB

265* Euro

* preţuri fără TVA

hp®

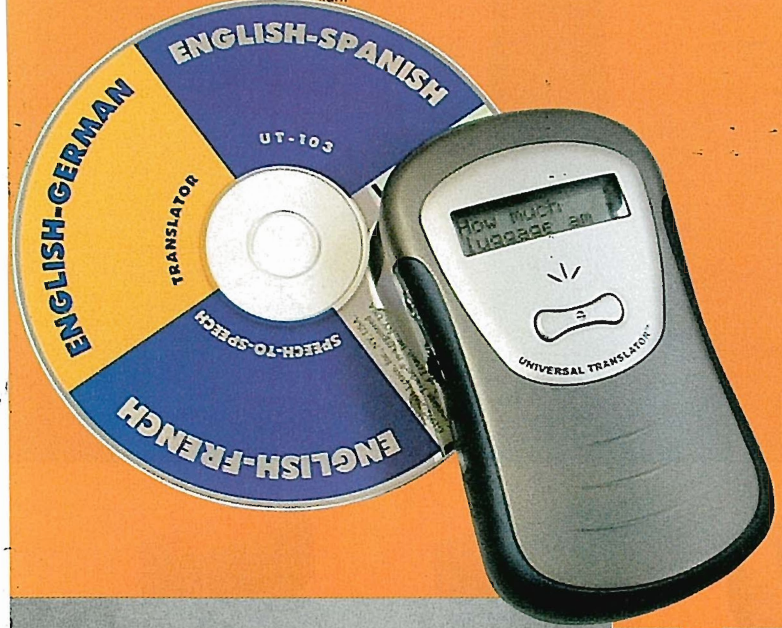
invent

Centru de suport telefonic pentru produse HP - (01) 315.44.42



Acum şi cu Support Pack
H3696E: 37 Euro (3 ani suport) / **H7710PE:** 100 Euro (1 an suport postgaranţie);
Detalii la www.hp.com.ro/sp/sp_prices.xls

Demonstraţii live la **HP INteractive Center**:
B-dul Ştirbei Vodă, nr. 95, sector 1, tel.: 222.20.72



Ectaco Universal Translator UT-103

Depăşeşte barierele lingvistice

V-aţi confruntat vreodată cu o situaţie în care aveaţi nevoie să ştiţi franceză, germană sau spaniolă, însă singura limbă străină pe care o cunoaşteţi bine este engleza? Sau chiar atunci când ştiţi limbile respective scris şi citit, încă mai aveţi probleme în a vă face înţeles din cauza pronunţiei? O soluţie tehnologică de ultimă oră pentru aceste neajunsuri este Translatorul Universal de la Ectaco, o firmă din Rusia specializată în dicţionare electronice şi tehnologii de recunoaştere şi sinteză vocală. Este de ajuns să rostiţi un cuvânt sau o frază în engleză, iar translatorul o va traduce în franceză, germană sau spaniolă şi chiar va putea să o rostească. Universal Translator ştie peste 3000 de fraze uzuale, folosite în diverse domenii gen cumpărături, turism, şofat, la restaurant sau la bancă. Recunoaşterea vocală este independentă de vorbitor, procesul de acomodare a translatorului cu utilizatorul fiind floare la ureche. UT-103 este dotat cu un ecran cu cristale lichide şi un ceas cu alarmă, iar durata de viaţă a bateriilor este de 36 de ore.

TEHNOTREND

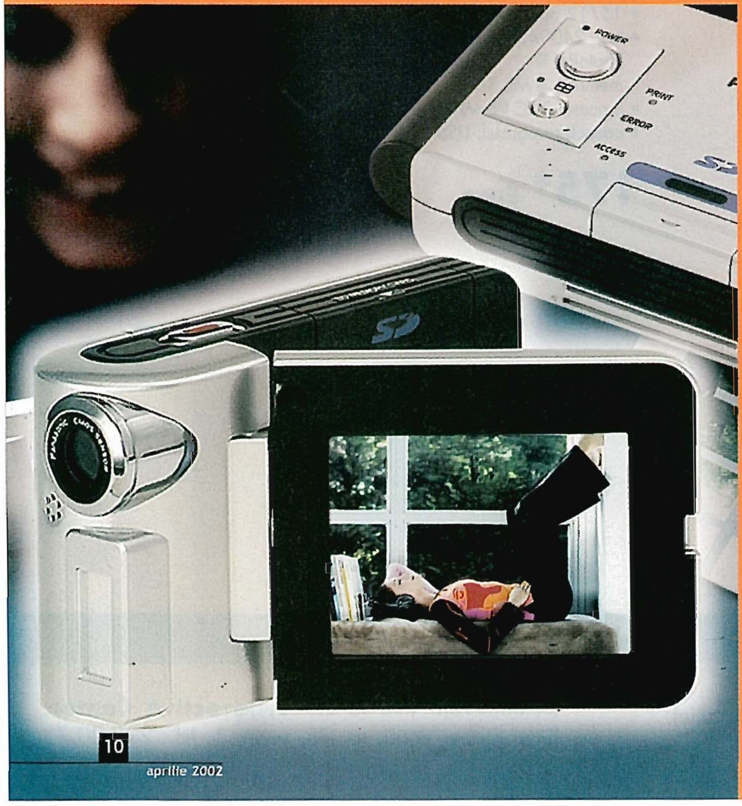
vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Nokia D211

Conectează-te de oriunde

Nokia D211 este un card radio multimode ce permite conectarea unui laptop la reţea sau la Internet prin intermediul a trei protocoluri: GPRS, HSCSD şi Wireless LAN. Acţionând ca un modem wireless, D211 vă dă posibilitatea să trimiteţi mesaje text, e-mail-uri şi faxuri şi să navigaţi pe Internet oriunde v-aţi afla. Modul WLAN permite conectarea la o reţea wireless locală. Modul GSM vă permite să tranferaţi fişiere (inclusiv mesaje text) dacă operatorul vostru de telefonie mobilă suportă standardul HSCSD şi acelaşi lucru se întâmplă în momentul în care selectaţi modul GPRS, doar că trebuie să fiţi abonaţi la un serviciu GPRS. Vitezele de transfer sunt 40.2 kbps în mod GPRS, 43.2 kbps în mod HSCSD şi 11 Mbps în reţea Wireless LAN.





Matsushita Electric 50Gb DVD

Un DVD care face cât zece şi le întrece

Ultimii ani au fost martorii a numeroase dezvoltări în domeniul discurilor optice. Discurile phase-change DVD-RAM de 120mm au ajuns la dimensiuni de 4.7 GB (single sided) şi 9.4 GB (double sided). Matsushita a reuşit însă să depăşească toate aşteptările în acest domeniu, ieşind pe piaţă cu un disc DVD de 50 GB cu suprafaţă reinscripţionabilă. De dimensiunile unui CD obişnuit, DVD-ul de la Matsushita este un disc dual-layer ce este inscripţionat folosind o rază de laser albastră. Stratul metalic este constituit dintr-un amestec GeSbTe (germaniu-antimoniu-teluriu) care poate fi reutilizat de 10.000 de ori. Discul optic poate stoca echivalentul a patru ore de film calitate HDTV, de zece ori cantitatea de date pe care o pot stoca discurile optice RW convenţionale. Noua tehnologie permite şi o viteză de transfer mult îmbunătăţită - până la 33 Mbps, de trei ori mai mult decât până acum.



Danger Research Hiptop

Periculos de interesant

Votat ca cel mai inovator handheld la CES 2002 şi gata-gata să se aleagă şi cu premiul pentru cel mai bun produs al expoziţiei din Las Vegas, Hiptop este o combinaţie de telefon cu PDA şi cameră foto, care permite instant messaging, navigare web, transmitere de e-mail-uri cu attachments (eventual fotografii făcute cu camera adiţională). Cel mai interesant feature este tastatura încorporată, pe o piaţă obişnuită cu stylus-uri şi recunoaşterea scrisului. Tot inovatoare este includerea unui sintetizator MIDI pe 8 voci pentru muzică. Hiptop are 16 MB de RAM (4MB Flash) şi un ecran monocrom cu o rezoluţie 240x160.

TDK bluePAQ

Conectivitate wireless pentru PDA-uri



TDK este printre primele firme care implementează tehnologia Bluetooth, dar nu într-unul din produsele lor, ci sub forma unui adaptor pentru PDA-urile din seria iPAQ de la Compaq. BluePAQ foloseşte tehnologie Bluetooth şi radio de la Ericsson şi este capabil să emită şi să recepţioneze semnal pe o rază de zece metri. Pe lângă evidentele avantaje ale conectării wireless cu diverse alte dispozitive ce dispun de un controller Bluetooth, adaptorul bluePAQ mai dispune de un slot Type I/Type II pentru memorii de tip Compact Flash, oferind o dublă funcţionalitate. Fie că este vorba de transfer de fişiere, de sincronizare a agendei sau de acces al unei reţele LAN, bluePAQ va fi cu siguranţă util posesorilor de PDA-uri care nu vor să îşi mai bată capul cu fire, sau să acceseze reţeaua de la servici fără să stea lângă calculator.

Panasonic Q (SL-GC10)

Mai mult decât GameCube

Urmând a fi lansat în luna mai şi în Europa, GameCube s-a dovedit o platformă de jocuri populară în ciuda lipsei de titluri atractive la lansare. Cu toate acestea, fanii s-au plâns de anumite neajunsuri, cum ar fi lipsa unei unităţi DVD. Răspunsul Nintendo a fost următorul: "Noi suntem o companie de jocuri. Dacă vreţi să vizionaţi filme pe DVD, vă cumpăraţi un DVD player. Dacă vreţi să prăjiţi pâine vă cumpăraţi un prăjitor de pâine. Dacă vreţi o platformă dedicată pentru jocuri vă cumpăraţi un GameCube". Cu toate acestea, compania a cedat în cele din urmă în faţa presiunii fanilor şi s-a aliat cu Matsushita, ramura japoneză a grupului Panasonic pentru a produce un GameCube Deluxe, care a fost numit Panasonic Q.

Spre deosebire de GameCube-ul normal, acesta arată într-adevăr ca o bijuterie tehnologică: cu înveliş metalic cromat, Q este mult mai atractiv vizual, însă şi cu 50% mai voluminos şi sensibil mai greu. Pe lângă porturile pentru controllere şi pentru memory card, pe panoul frontal al consolei se găsesc o serie de butoane şi o unitate DVD tray-loaded. În timpul utilizării, faţa consolei este iluminată în albastru, iar ecranul LCD de pe capac are şi el un backlight albastru. Suntem siguri că pe întuneric arată extraordinar.

Momentan, unitatea DVD nu poate reda decât discuri Region 2 NTSC, dar în momentul în care consola va ieşi în afara pieţelor din Japonia, acest lucru se va schimba. Oricum, Q suportă şi discuri VCD şi audio CD (CD-R şi CD-RW), având atât ieşiri audio obişnuite, cât şi din cele optice. Sistemele audio 4.1 pentru console îşi vor găsi o utilitate evidentă, iar cei care au doar 2 boxe se vor bucura de un excelent Virtual Surround Sound. Iată că poziţia aparent inflexibilă a Nintendo faţă de adăugarea de funcţionalităţi suplimentare a fost schimbată, şi nu va trece mult până ce Panasonic Q va ajunge şi pe pieţele din Europa şi Statele Unite.



ULTIMA ORĂ

Produsele care merită toată atenția

Waitec Storm 40X

A 40-a furtună la orizont



Chiar dacă primele CD-Writere care să o suporte de abia au apărut, viteza de scriere de 40X este acum un standard căruia producătorul olandez Waitec i s-a alăturat. Storm 40X a fost lansat într-un format care permite pe lângă această viteză de scriere sub tehnologie ZCLV și viteză de rescriere 12X dar și de citire de 48X. Viteza de citire este cea mai ridicată oferită de un drive CD-RW. Interfața EIDE de care drive-ul beneficiază și buffer-ul de 4Mb înscriu produsul în topul dotărilor pentru un CD-Writer în timp ce tehnologia SafeLink (destinată prevenirii erorilor de buffer underrun) și firmware-ul actualizabil datorită memoriei flash asigură o fiabilitate ridicată a produsului în timp.

Producător: WAITEC • Web: www.waitec.com

Monitor wireless



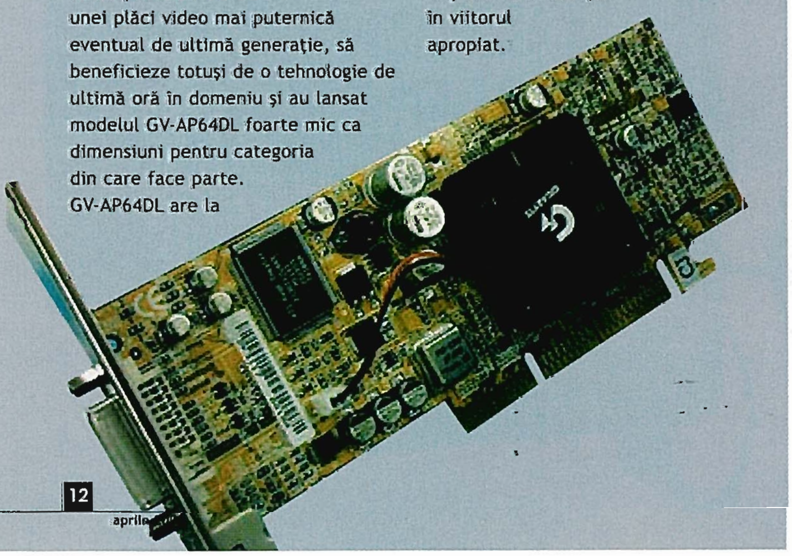
Firma ViewSonic a anunțat apariția în luna mai, a monitorului wireless "air panel 100" și este bazat pe tehnologia cu numele de cod "Mira" elaborată de Microsoft și prezentată de aceștia în urmă cu patru luni. Monitorul, fiind touch screen, permite utilizatorului să lucreze pe acest dispozitiv la o distață de până la 40-45 m de calculator. Cântărește doar 1,1kg, are dimensiunile: 350mm x 203mm x 13mm, este dotat cu un pocesor 206MHz Intel® StrongARM™ și dispune de 128 MB memorie RAM. Prețul acestui monitor va fi de 1,195 USD și chiar dacă este așa scump, deja multe firme și-au anunțat interesul pentru achiziționarea acestuia.

Producător: Viewsonic • Web: www.viewsonic.com

Gigabyte ATI Radeon 8500 GV-AP64DL

Pentru computere mai puțin spațioase

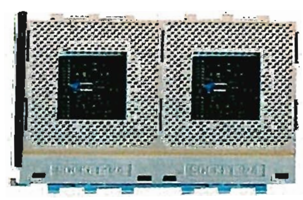
De ani de zile plăcile video de mici dimensiuni au fost în general direcționate segmentului low-end, deci un produs cu performanțe medii-mici și prețuri pe măsură. În această privință, Gigabyte s-a gândit că utilizatorii de computere mici ce nu au posibilitatea de montare a unei plăci video mai puternică eventual de ultimă generație, să beneficieze totuși de o tehnologie de ultimă oră în domeniu și au lansat modelul GV-AP64DL foarte mic ca dimensiuni pentru categoria din care face parte. GV-AP64DL are la bază chipsetul Radeon 8500 clockat la 230 MHz și dotat cu 64Mb DDR 5ns de la Samsung dar la care nu poate fi ridicată frecvența mai mult de 200MHz, un conector DVI-I si S-video TV-OUT. Placa este comercializată acum doar în Japonia urmând a fi disponibilă în Europa în viitorul apropiat.

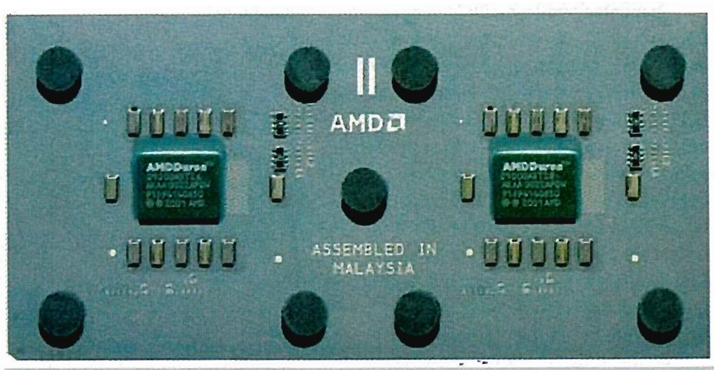


Soluție dual procesor de la AMD

Athlon Dual procesor într-unul singur

AMD a anunțat lansarea noului procesor Dual Athlon Socket 924, o soluție alternativă la procesoarele Intel pentru sisteme high-end. Noul procesor este obținut într-un mod interesant din punct de vedere constructiv și anume prin unirea a două procesoare normale socket într-unul singur la care se disting clar cele două grupuri de pini ale procesoarelor. Socketul în care se montează este alcătuit tot din două părți unite între ele. Lansarea procesorului va avea loc la Computex Taipei și va funcționa la o frecvență inițială de 2400+. Prin acest mod de prezentare a noului dual procesor, AMD face o investiție minimă în procesul de fabricație, o politică ce a adus firma inaintea concurentului principal de pe piață - Intel, cel puțin la raportul preț/performanță.

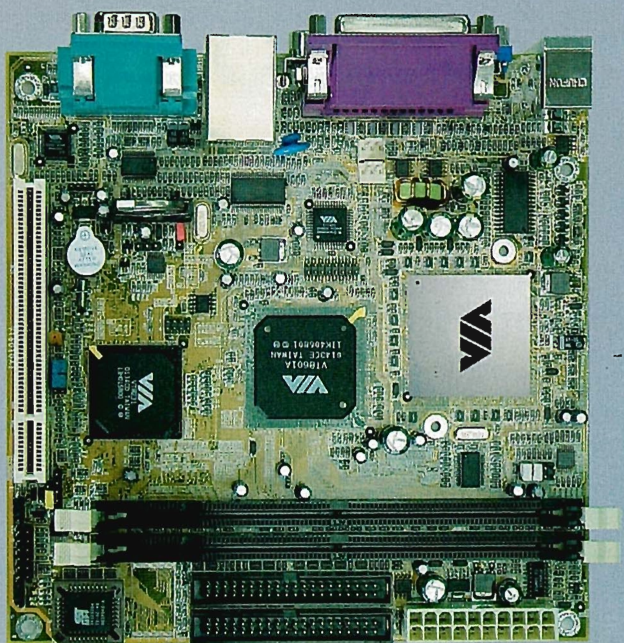




Producător: AMD • Web: www.amd.com

VIA Epia Mini-ITX

Cea mai mica placă de bază vine de la VIA



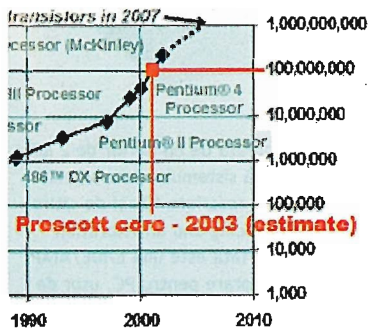
Masurând în dimensiuni doar 170mm x 170mm VIA Epia Mini-ITX ne aduce în vedere una dintre cele mai mici și mai flexibile plăci de bază, reunind la un loc sunet, video, TV-Out și LAN.

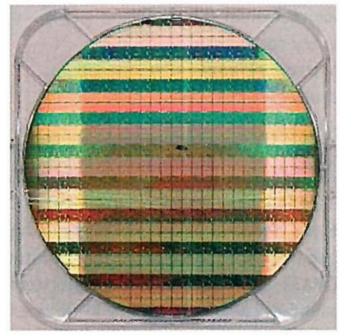
Este un produs ideal pentru integratorii de sisteme ce caută o soluție cu maxim de performanță și accesibilitate fără a sacrifica design și flexibilitate. De asemenea oferă posibilitatea utilizării unui procesor VIA Eden ESP sau a unui procesor VIA C3 e-Series în sisteme fără ventilație. Are la bază chipset-ul VIA Apollo Ple 133 cu grafică integrată, accelerare 2D/3D și DVD Motion Compensation extinzând utilitatea ei și în aplicații multimedia mai pretențioase.

Intel a anunțat oficial viitorul procesor cu nume de cod Prescott

Bariera de 0.1 microni a fost trecută

La jumătatea lunii Martie, Intel a anunțat oficial succesorul lui Pentium 4 cu nume de cod PRESCOTT care va fi construit pe o tehnologie de 90 nm ce va include următoarele schimbări față de predecesorul său: Hyper-Threading, modificări micro-arhitecturale, L2 cache mărit, 800MHz FSB (200MHz Quad-Pumped), aproximativ 100.000.000 tranzistoare. Lansarea lui va avea loc la jumătatea lui 2003, când va demonstra și logica mai complexă a unității de calcul folosind noua tehnologie de 90nm.



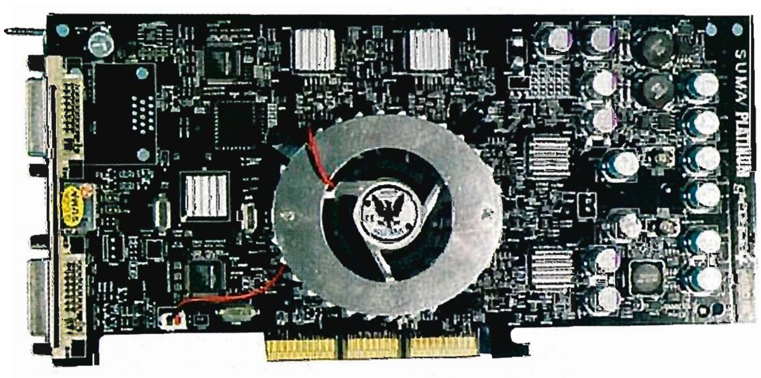


Producător: Intel • Web: www.intel.com

2 conectoare DVI-I și memorie la 2.8ns

Plăci video de calitate de la Suma

Pe 8 Aprilie 2002 Suma anunță începerea distribuției plăcii video SUMA PLATINUM GeForce4 Titanium 4600 SE. Noua placă video se alătură familiei celor mai puternice acceleratoare 3D pentru piața de consum bazate pe NVIDIA Geforce4 Titanium GPU. Produsul utilizează un design si specificații de referință de la NVIDIA, adică frecvența procesorului grafic este de 300MHz iar a memoriei de 650MHz și beneficiază de memorii de 2,8ns de la Samsung.

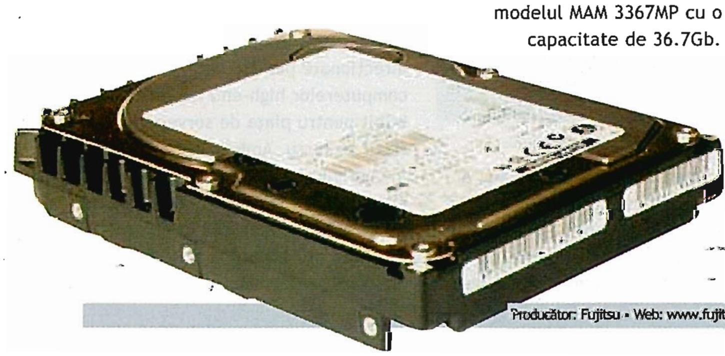


Producător: Suma • Web: www.suma.com

Fujitsu MAM 3184MP

Fujitsu a depășit bariera Seagate

Noul model de harddisk de la Fujitsu MAM 3184MP cu o interfață Ultra160 ce funcționează la 15000 rpm a depășit la performanțe toate modelele existente pe piață la ora actuală reușind să depășească și deținătorul ștafetei de până acum, Seagate, având un timp de acces mai bun, de 3,5ms față de 3,9. Suportul magnetic este alcătuit din 2 platane a câte 9,2 Gb în cazul modelului MAM 3184MP cu o capacitate de 18,4Gb și de 4 platane la modelul MAM 3367MP cu o capacitate de 36.7Gb.



Producător: Fujitsu • Web: www.fujitsu.com

Intel și SIS discută despre licențierea busului de 533MHz

Probleme apărute de la chipsetul Sis 645DX

Noul chipset al companiei SIS: 645DX pentru Pentium 4 poate fi overclockat la un FSB de 533MHz deși oficial suportă un FSB de 400MHz. Între timp se aud rumori că există un mic război legal între cele două companii legate de licențierea firmei SIS pentru a utiliza pe viitor FSB-ul de 533MHz, rumori ce au fost negate de ambele companii. Deși SIS a spus că chipsetul său este construit pentru a suporta și viitoarele Pentium 4 cu FSB de 533, Intel Taiwan declară că nu a luat măsuri legale împotriva companiei SIS și nu comentează rumorile de pe piață. SiS de altfel ne asigură că negocierile cu Intel au mers bine și dorește continuarea unei cooperări stabile.

Producător: Intel • Web: www.intel.com

MSI CD-RW StarSpeed MS-8332

Viteză de scriere și citire de la MSI

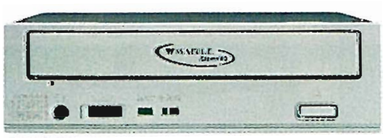


Modelul StarSpeed MS-8332 de la MSI este conceput cu un design "pull-try" clasic iar pe panoul frontal regăsim comenzile pentru eject/load, derulare înainte, volum și mufa pentru căști. Este construit pe baza tehnologiei ExacLink pentru a evita erorile de buffer underrun în timp ce cursivitatea scrierii este asigurată de un buffer de 2 Mb. ExacLink elimină necesitatea unui buffer prea mare și lasă sistemului resurse mai multe în timpul scrierii. Viteza de scriere este de 32x, de rescriere 12x și de citire de 40x. Drive-ul încorporează tehnologia AWSS "autobalancing and antivibration system" și ROPC care mărește stabilitatea la scriere. Interfața este una E-IDE/ATAPI UDMA33. Este compatibil cu majoritatea sistemelor de operare pentru PC, ușor de conectat. Ca soft de scriere kitul vine cu Nero burning software un blank CD-R și unul CD-RW.

Producător: MSI • Web: www.msi.com

Waitec X-Files

Se lansează dosarele X rescrise



Chiar dacă poartă un nume destul de nepotrivit pentru un DVD writer, X-File-ul firmei Waitec promite să aducă pe piața sistemelor DVD+RW nu numai un nou concurent ci o ofertă cu totul specială. Nefiind una dintre primele unități de acest gen (categoria DVD+RW căpătând în ultimul timp foarte mulți adepți), X-File este pregătit să depășească soluțiile similare prin oferirea unei viteze de citire pentru DVD-uri de 8X și rescriere 2.5X. Citirea, scrierea și rescrierea CD-urilor se fac la vitezele de 32X, 12X și 10X, similar cu unitățile HP și Philips care au fost prezentate și testate în XtremPC #30. Buffer-ul cu care unitatea este dotată este de 2Mb iar sistemul de prevenire al erorilor buffer underrun este asigurat de tehnologia SafeLink, puterea acestuia făcând ca buffer-ul de doar 2Mb (față de alți competitori care oferă până la 8Mb) să fie suficient. X-File va fi însoțit de software-ul Nero Express, unul dintre primele programe ușoare de folosit în domeniul editării și realizării de DVD-uri.

Producător: WAITEC • Web: www.waitec.com

Cablurile de rețea sunt depășite

Soluție LAN wireless de la Actiontec

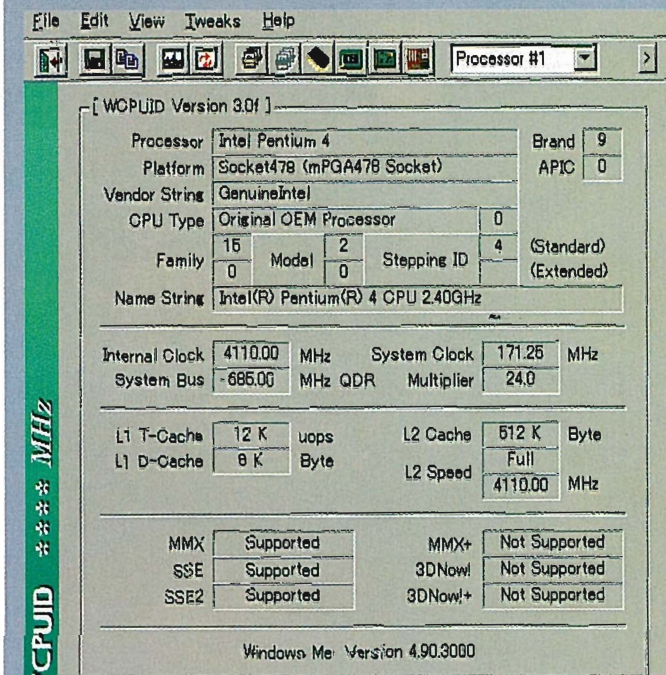
Nu este nimic mai enervant decât mănunchiul de cabluri din spatele calculatorului în care ne încurcăm de fiecare dată când trebuie să mai instalăm ceva în interiorul calculatorului. Pe de altă parte trăim în secolul 21 și sunt alte opțiuni disponibile pe care să le luăm în seamă. Firma Actiontec ne pune la dispoziție un kit alcătuit din 2 plăci de rețea și un router ambele folosind tehnologia wireless 802.11b asemănătoare cu Bluetooth de la Ericsson, cu o lățime de bandă de 2,4GHz care depășește în viteză pragul de 10Mb/s numit Ethernet, ajungând la o rată de 11Mb/s. Kitul este alcătuit din două cutii, una care conține cele două plăci de rețea și una pentru router ce conține în plus un alimentator, un suport de plastic și soft pentru alcătuirea unui gateway. Kitul poate fi livrat în 3 configurații: pentru PCMCIA, slot PCI sau port USB, mărind posibilitatea de utilizare pe o gamă cât mai largă de PC-uri.



Producător: Actiontec • Web: www.actiontec.com

Pentium 4 la 4Ghz

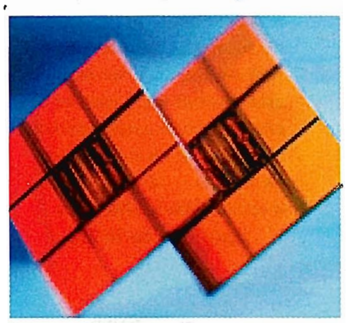
OVERCLOCKING EXTREM



Japonezii se întrec în realizarea de overclocking pentru procesoarele Intel. Doi dintre aceștia au reușit să crească frecvența unui Pentium4 Northwood 2,4GHz (cu multiplicatorul blocat) până la 4,11GHz, respectiv 4,08GHz. Ambii au prezentat pe Internet tehnologia folosită pentru a reuși aceste performanțe greu de egalat. Placa utilizată a fost un Asus P4T-E cu memorie Kingston PC800 iar răcirea a fost asigurată de imense coolere cu nitrogen lichid. Nu vă recomandăm să încercați și voi acest experiment.

DDR INFINEON - capacitate mare la un preț pe masură

Module de memorie DDR de 1Gb și de 2Gb



Infineon unul din principalii producători de memorii din lume a anunțat noile memorii DDR de 512Mbit per cip. Continuând tradiția de lider al calitații, are plăcerea să ne anunțe că sunt primii producători de memorii din lume care utilizează cipurile DDR de 512Mbit la producerea modulelor de 1Gbit și 2Gbit dual-inline pentru computere high-end, servere și stații de lucru.

Noile module de memorii au fost demonstrate la conferința de la Jedex, Santa Clara California pe 25 Martie 2002. Modulele de 1Gbit sunt direcționate pentru piața computerelor high-end iar cele de 2Gbit pentru piața de servere și stații de lucru. Ambele module sunt în configurație de 184 pini și se alimentează la 2.5 volți. Modulele de 1Gbit se pot achiziționa la un preț de 1900$ per bucată și cele de 2Gbit la 3900$ per bucată.

Producător: Infineon • Web: www.infineon.com

Cine deţine tehnologia deţine puterea pe piaţă iar SiS este firma care în ultimul an a uimit piaţa prin puterea produselor sale.

interviu



Ms. Jessie Lee

Marketing Section Manager
SiS Corporate Marketing

Până anul trecut, SiS a fost într-un con de umbră. Nu au existat produse demne de atenţie de la SiS, şi nici informaţii noi. Abia chipset-ul SiS735 a spart gheaţa. Ce s-a întâmplat în acea perioadă cu SiS?
Oamenii au simţit că SiS a revenit odată cu lansarea chipseturilor SiS635 şi SiS735. Piaţa a fost imediat modificată de energia pe care SiS a oferit-o prin aceste produse. În plus, în mai 1999, SiS a anunţat construcţia propriei fabrici. Până atunci SiS a suferit din cauza capacităţilor reduse de producţie a companiilor cu care a lucrat. Acum totul funcţionează în mod normal având capacitate de producţie din abundenţă.

■ **SiS a fost cunoscut în trecut printr-un volum mare de plăci, dar cu o calitate entry-level. Acum SiS ţinteşte către segmentul de mare performanţă al pieţei, ajutată de chipseturi puternice şi tehnologii noi. Care este scopul acestei strategii şi cum va concura SiS cu Via şi NVIDIA nForce pe acest segment?**
Până acum un an şi jumătate, SiS s-a focalizat pe dezvoltarea chipset-urilor integrate deoarece am considerat că tehnologia integrată reprezintă tendinţa pieţei şi că va obţine importante segmente din cadrul acesteia în viitorul apropiat. Din nefericire, soluţiile integrate sunt mai mult entry-level sau soluţii non-brand. Începând cu cele două produse deja faimoase, 630 şi 730, SiS este recunoscut de piaţă şi a preluat conducerea în domeniul produselor integrate. Pentru a extinde segmentul de piaţă deţinut şi a îndeplini diferite cereri ale acesteia, SiS a decis să ofere un portofoliu de produse complex, acoperind atât produse integrate cât şi arhitectură deschisă (non-integrată). Această strategie a făcut ca SiS să se îndrepte spre segmentul de performanţă. După succesul lui 645, SiS a continuat să ofere utilizatorilor produse high-tech cu specificaţii extraordinare. SiS este acum pregătit să concureze cu orice alt producător în noile segmente abordate.

■ **La CeBIT 2002 aţi declarat că pregătiţi produse bazate pe standardul DDR400 şi folosind AGP8x. Când se va întâmpla acest lucru? Cum credeţi că vor afecta piaţa aceste două tehnologii?**
SiS648 este primul produs din lume care va suporta DDR400 şi AGP8X. SiS330 este de asemenea primul chip grafic ce va suporta AGP8X. Aceste două produse vor fi disponibile pe piaţă în perioada mai-iunie. DDR400 şi AGP8X sunt tehnologii foarte noi. Noi vrem să transmitem pieţei semnalul că SiS este acum foarte pregătit să ofere pieţei produse high-tech şi dotate cu facilităţi deosebite.

■ **Piaţa plăcilor grafice este dominată la momentul actual de NVIDIA. În timpul CeBIT 2002, SiS a prezentat SiS330 ca fiind noul său chipset grafic. Vă rugăm să ne spuneţi unde se plasează ca performanţă în ierarhia generală chipsetul SiS? Va fi el integrat pe viitor în soluţii gen nForce?**
Facilitatea unicat pe care SiS330 o va oferi este "8 pe 8" ceea ce reprezintă combinaţia dintre AGP8X şi DirectX 8.1. 330 este poziţionat să concureze cu seria NVIDIA NV17-GeForce4 MX XXX şi cu seria ATI 7500. Da, 330 va fi integrat şi în plăci de bază dar numele produsului dedicat nu a fost stabilit încă.

■ **O lungă perioadă doar trei chipseturi de sunet au fost folosite pentru plăcile de bază: AC'97, CMI şi CT5880. În prezent NVIDIA încearcă să impună un nou standard în privinţa sunetului cu plăcile sale nForce. Cum va reacţiona SiS la această schimbare de politică?**
SiS nu se va împotrivi noilor specificaţii şi tendinţe de pe piaţă, dar asta doar în cazul în care aceste tendinţe sunt reale şi sunt pe cale să devină un standard. SiS încă foloseşte standardele actuale în acest domeniu, deoarece sunt cele mai populare chipset-uri şi nu se vor schimba cu certitudine prea curând.

■ **SiS are o licenţă oficială pentru Pentium 4, în comparaţie cu VIA, care are mult de furcă cu Intel. Cum intenţionează SiS să se folosească de acest avantaj şi ce platforme intenţionează să producă pentru P4?**
Foarte multă lume gândeşte în acest fel considerând că SiS are un avantaj solid faţă de Via prin această licenţă de la Intel. Totuşi, SiS nu este pregătit să se implice acum în această luptă şi să recâştige segmentul de piaţă pierdut. Platforme care să utilizeze memorie RDRAM vor veni de la SiS de abia după jumătatea anului curent.

■ **Anumite rapoarte publicate pe Internet susţin că SiS are acum o creştere financiară de 50% faţă de lunile precedente şi comparat cu aceeaşi perioadă din anul trecut, în timp ce VIA a scăzut cu 45% faţă de anul trecut. Care credeţi că sunt cauzele acestei situaţii şi cum plănuieşte SiS să menţină aceste rezultate?**
Veniturile firmei SiS pentru luna martie 2002 se cifrează în jurul sumei de 37 milioane de dolari, ceea ce reprezintă recordul maxim de incasări pe care l-am realizat în toată istoria noastră. Aceasta



"SiS648 este primul produs din lume care va suporta DDR400 şi AGP8X. SiS330 este de asemenea primul chip grafic ce va suporta AGP8X"

reprezintă o creştere de 23% faţă de martie 2001 şi o creştere de 17% faţă de februarie 2002. Continuând acest trend înseamnă într-adevăr că pentru anul curent vom avea o creştere de 50% a vânzărilor faţă de anul 2001. Atribuim recordurile de vânzări unei foarte bune livrări a produselor pe care am reuşit să o efectuăm în luna martie.

■ **În comparaţie cu VIA şi AMD, care folosesc o combinaţie northbridge-southbridge pentru chipset-urile lor AMD/DDR, SiS a ales să utilizeze un chip complet integrat pentru SiS735. Care sunt avantajele unui chipset integrat? Plănuieşte SiS să utilizeze această arhitectură şi în continuare, sau va trece la combinaţia clasică north+southbridge?**
SiS735 este unic în design prin faptul că este un chipset single. Avantajul designului single-chip este o performanţă mărită în MuTIOL şi un preţ redus pentru fabricanţii de plăci de bază. Iată avantajele pe care le aduce MuTIOL: SiS735 oferă o soluţie pentru a rezolva lipsa de lăţime de bandă I/O prezentă în cazul platformelor anterioare, ce aveau un PCI bus bandwidth de doar 133 Mb/s. SiS735 aplică arhitectura "Build-in Multi-threaded I/O Link" pentru a oferi lăţime de bandă până la 1,2 Gb/s. Acest feature creşte eficienţa şi performanţele sistemului, mai ales într-un mediu multitasking.

■ **Către ce se orientează mai mult SiS în prezent, către soluţii AMD sau Pentium4?**
Ambele platforme sunt tratate cu aceeaşi atenţie în gama de produse SiS. Piaţa tinde totuşi către soluţii P4 la momentul actual.

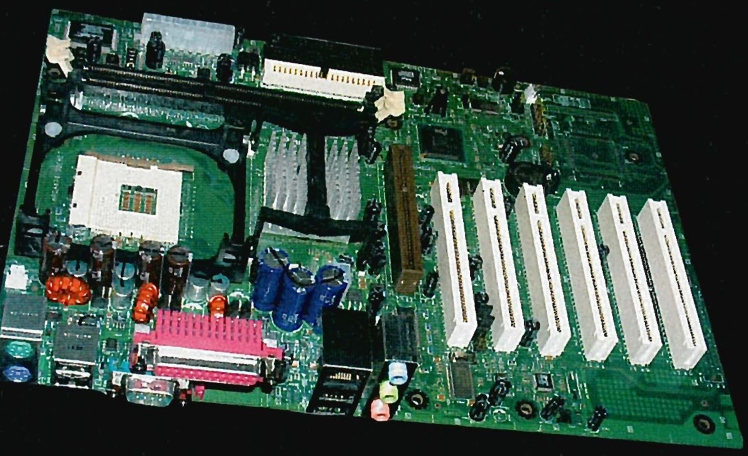
■ **Interfaţa Firewire avea potenţialul de a cuceri piaţa, însă în momentul în care USB 2.0 a apărut, toată lumea a părut să uite de vechile promisiuni IEEE1394. Cum priveşte SiS cele două tehnologii şi cum vor fi ele suportate în noile linii de produse?**
În primul rând, am observat că USB 2.0 şi Firewire sunt două tehnologii în competiţie pe piaţă. Cu toate acestea, noi înţelegem că fiecare specificaţie se potriveşte unor periferice specifice. De exemplu, USB 2.0 este perfect pentru majoritatea perifericelor din domeniul calculatoarelor, pe când Firewire poate suporta funcţionalităţi network astfel încât este o interfaţă mai potrivită pentru IA (Information Appliance) gen DV, DVD player, aparate foto etc. În consecinţă, SiS oferă consumatorilor un pachet complet ce conţine atât USB 2.0 cât şi IEEE 1394 într-un Southbridge cum este SiS 962, pentru a acoperi toate necesităţile. Sprijinim conceptul de expansiune periferică nelimitată şi susţinerea ambelor specificaţii este una dintre promisiunile pe care am făcut-o clienţilor. În ceea ce priveşte suportul adiţional, avem inclus driver pentru USB 2.0, iar cel pentru Firewire este inclus de obicei în sistemul de operare.

■ **Cum vedeţi recenta mişcare ATi pe** *piaţa plăcilor de bază? Va afecta în vreun* **fel planurile SiS? Va fi ATi un concurent periculos în acest segment de piaţă?**
Îmi pare rău, dar nu putem face comentarii în privinţa competitorilor noştri direcţi. Vor exista întotdeauna noi-veniţi în această industrie şi suntem bucuroşi că există competiţie pe piaţă, pentru că, după cum se ştie, progresul se naşte din competiţie. SiS este implicată în acest domeniu de ceva ani buni şi credem că avem deja un cuvânt de spus pe piaţă.

■ **Cum vedeţi recenta implicare a diverselor companii în alte segmente de piaţă decât în cele în care participau de obicei? VIA face procesoare şi plăci video, NVIDIA şi ATi au început să producă plăci de bază. Va continua SiS aceeaşi gamă de produse (plăci grafice şi plăci de bază), sau se va orienta şi către alte zone ale pieţei?**
Îmi cer scuze din nou, dar politica noastră nu ne permite să comentăm asupra acţiunilor competitorilor. Este imposibil să nu ajungi să ai un portofoliu larg de produse atunci când compania creşte an după an. Fiecare companie are propria strategie. SiS a ales să producă ea însăşi tehnologiile de bază, cum ar fi chipset-ul grafic. Avem mai multe linii de produse în acest moment printre care se numără chipset-urile pentru plăci de bază (645, 745...), chipset-urile pentru plăci grafice (330), elemente de conectivitate (900) şi information appliances (550).



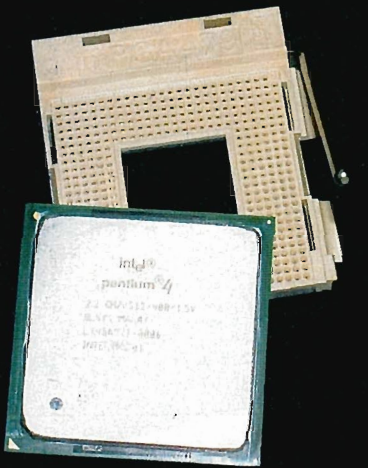
"SiS oferă consumatorilor un pachet complet ce conţine atât USB 2.0 cât şi IEEE 1394"



INTEL D845BG

140$ + TVA Stabilitate în dauna opţiunilor suplimentare

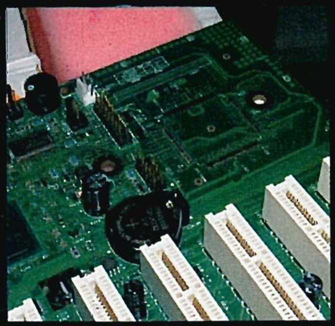
Ofertanţi: Asbis/ElkoTech • Tel.: 01-224.05.11/01-224.60.94 • Web: www.intel.com



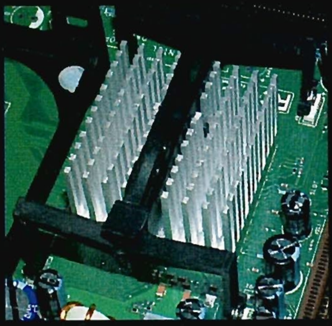
Procesorul Pentium 4 la 2.2GHz utilizează core-ul Northwood şi aduce sporul de performanţă şi tehnologie necesar procesoarelor de generaţie următoare. Sosirea sa la redacţie s-a făcut intr-un *socket special*, identic cu cele montate pe placa de bază (ce poate fi văzut şi în imagine), creat pentru evitarea posibilităţii de deteriorare a pinilor.



Conectorii de sunet, porturile USB şi de reţea: o placă integrată dar totuşi cu 6 slot-uri PCI



Placa Intel este cât se poate de aerisită în unele zone în timp ce în altele integratele sunt foarte aglomerate



Radiatorul de pe Northbridge cu sistemul de prindere cu pârghii. Nu i-am detectat utilitatea

PUTEREA

P4 2.2GHz vs P4 2.0GHz vs

RECENTA controversă produsă de numirea noilor procesoare XP în funcţie de performanţă şi nu de frecvenţa utilizată a avut rolul de a sublinia totuşi că standardul de evaluare al performanţei, dar şi de numerotare este în continuare deţinut de Intel. Un recent raport finanţat de Intel şi publicat pe Internet (raportul Aberdeen) vorbeşte pe larg despre acest sistem de evaluare al procesoarelor XP, explicând modul lor de numerotare. Desigur, AMD nu este de acord cu această teorie şi susţine că numirea procesoarelor AthlonXP se raportează la vechile procesoare Thunderbird şi nu la cele Pentium 4. Adevărul este însă undeva la mijloc şi atât AMD cât şi INTEL contină să domine braţ la braţ piaţa procesoarelor pentru PC.

INTEL VERSUS INTEL

Luna aceasta, am avut oportunitatea de a evalua nu ceea ce reprezintă Intel faţă de AMD ci ceea ce reprezintă Intel faţă de Intel. Este vorba despre noua serie de procesoare de peste 2 GHz, incluzând şi topul de linie (la momentul realizării articolului) Pentium 4 la 2.2GHz. Procesoarele Pentium de 2GHz şi 2,2GHz poartă numele de cod "Northwood" şi sunt fabricate în tehnologia de 0.13 microni (spre deosebire de Willamette realizat pe 18 microni). Această schimbare a adus mai mult loc pentru memoria cache L2, care a putut astfel creşte de la 256KB la 512KB, şi o scădere a consumului de la 1,7v la 1,47v. Dar nu numai această tehnologie a fost schimbată: conexiunile sunt realizate din cupru în loc de aluminiu iar căldura degajată este mult mai mică. Evaluarea procesoarelor a fost realizată pe o placă originală Intel, tocmai pentru a nu implica şi alţi producători în această luptă Intel vs Intel.

PACHETUL DE TEST

D845BG este o placă produsă de Intel cu celebrul chipset i845D ce ne dovedeşte direcţia pe piaţă a gigantului producător care renunţă la memoria RDRAM în favoarea câştigătoarei DDR. Pachetul sosit la redacţie a inclus placa de test şi două procesoare Intel Pentium 4 de 2,2 GHz respectiv de 2 GHz. Ne-a plăcut foarte mult modul în care procesoarele au fost ambalate şi puse într-un socket special realizat (în genul celor montate pe placa de bază) pentru a preveni îndoirea accidentală a pinilor.

SOLUŢIA D845GB

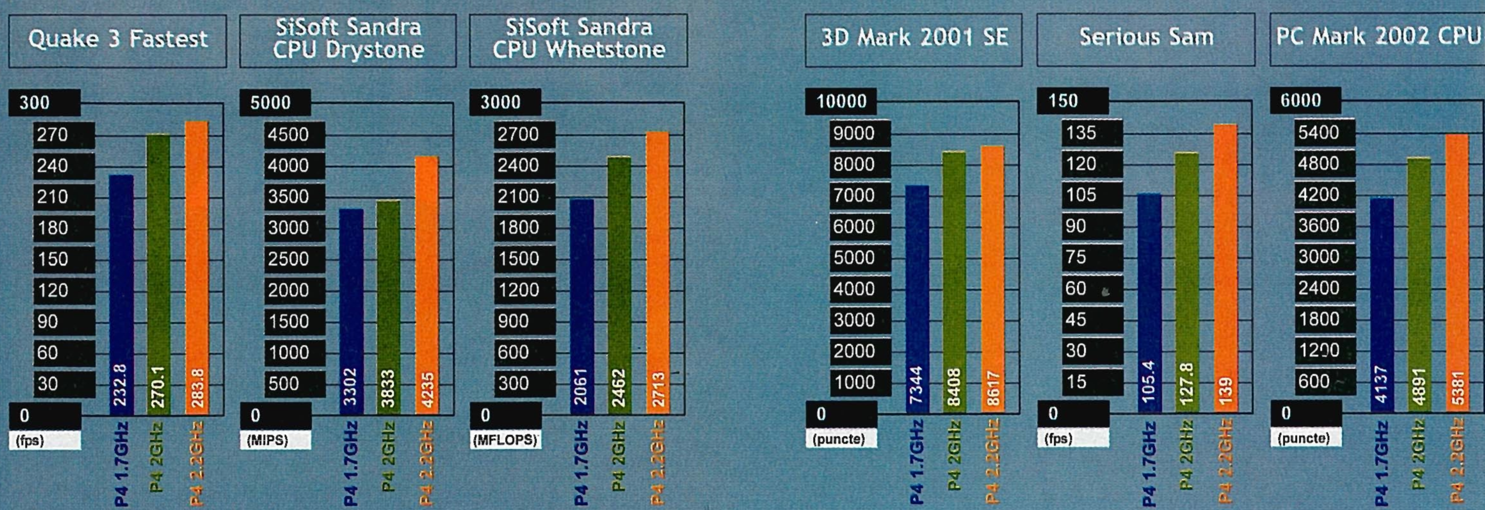
Placa de bază suportă două DIMM-uri PC1600/PC2100 până la 2GB, are sunet AC97 cu SoundMax şi placă de reţea Intel Pro 100 82562ET. Suportă procesoare Pentium4 între 1,7GHz şi 2,2 GHz. Are 6 sloturi PCI, un port AGP 4x (numai plăci AGP 1,5V). Placa necesită sursă de alimentare de 300W cu mufă pătrată suplimentară de alimentare cu 4pini (12V). Layout-ul plăcii nu este foarte bun, placa video încurcă destul de mult atât DIMM-ul 1 cât şi accesul la conectorii IDE. Placa video este astfel situată datorită celor 6 PCI, dar Intel putea să renunţe uşor la un PCI pentru a oferi o placă mai aerisită (mai ales că are sunet şi reţea on board şi cu greu poţi să ocupi toate cele şase PCI-uri). Northbridge-ul nu are răcire activă, fiind dotat cu un radiator special cu posibilitatea de a fi scos având un sistem de prindere cu pârghie. Aşa cum Intel ne-a obişnuit, plăcile sale au puţine opţiuni de optimizarea performanţelor sau nu au deloc. În cazul de faţă în BIOS nu am găsit opţiuni de modificat FSB-ul, multiplicatorul sau voltajul. Intel explică lipsa opţiunilor de overcloking prin dorinţa de a avea plăci stabile. Să recunoaştem că au dreptate să se laude cu stabilitatea plăcilor şi procesoarelor realizate de ei, dar câteodată parcă mai ai nevoie şi de puţin spaţiu de mişcare în domeniul overclocking-ului. Am testat D845BG utilizând o placă video GeForce3Ti200, 256MB DDR PC2100, Sursă 300W pentru Pentium 4 şi HDD Seagate Barracuda IV. Am testat mai întâi cu procesorul la 2 GHz apoi cu cel la 2,2 GHz iar în final pentru a putea compara cu rezultatele altor plăci am testat-o şi cu un procesor Pentium 4 la 1,7GHz.

FINALITATEA

Rezultatele nu au fost spectaculoase (ca rezultate oferite de placa de bază), aşa cum observaţi din graficele testelor. Cu procesorul de 1,7GHz, Intel D845BG a obţinut în Quake3 aproape cât MSI 845 Ultra-AR. Ceea ce testul a reuşit însă a fost să ne ofere o imagine realistă asupra performanţelor realizate comparativ între cele 3 procesoare. În 3D Mark 2001 SE am

LUI PENTIUM4

P4 1.7GHz



obţinut o diferenţă de 1064 de puncte între P4 la 1,7GHz şi P4 la 2Ghz şi doar de 209 puncte între P4 2GHz şi P4 2,2GHz. Diferenţa de 0,2 GHz, între P4 la 2GHz şi P4 la 2,2 GHz, s-a materializat într-un spor de 11,2 fps obţinute în Serious Sam dar la saltul de la 1,7GHz la 2 GHz am constatat o îmbunătăţire de 22,4fps.

CONCLUZIA

Putem constata că la 2Ghz deja procesoarele depăşesc în mod serios celelalte componente ale sistemului, un Titanium200 nefiind suficient pentru a scoate un maxim de performanţă din procesorul la 2.2Ghz. Astfel, dacă doriţi un sistem foarte puternic şi stabil, o variantă de Pentium 4 la 1.7GHz sau 2GHz chiar şi în condiţiile utilizării unei plăci video foate performante sunt foarte suficiente pentru nevoile zilei de astăzi. Dacă se doreşte topul liniei şi topul performanţei şi există şi un GeForce4 Titanium 4400 sau 4600 care să îl însoţească, procesorul P4 la 2.2GHz este recomandarea redacţiei.

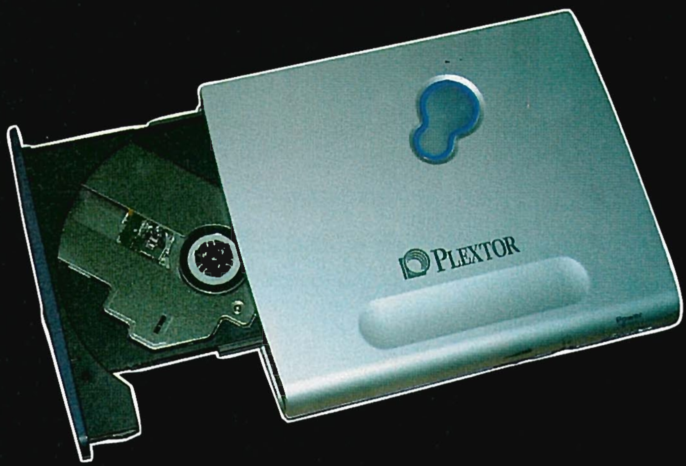
Preţ	
Preţ Intel D845BG	140$
Preţ Pentium IV 2GHz	446$
Preţ Pentium IV 2.2GHz	699$

Contact	
Distribuitor	ElkoTech
Telefon	01-224.60.94
Web	www.elko.ro

Detalii tehnice			
Chipset	i845D	Southbridge	ICH2
FSB	400	ATA	100
AGP/PCI/ISA	1/6/0	Audio	AC97 cu Sound Max
AMR/CNR/ACR	0/0/0	Extra	reţea Intel Pro100
Tip memorie	DDR266/DDR200	**Evaluare (puncte)**	
Memorie maximă	2Gb (2 DIMM)	Performanţe jocuri	0.717
USB	4/7	Performanţe sintetice	0.722
Northbridge	MCH	Dotări	0.012
		Verdict	1.451

TESTE

P4 1.7GHz			P4 2GHz			P4 2.2GHz		
Quake3	Normal	204.8	Quake3	Normal	239.2	Quake3	Normal	250.2
	Fastest	232.8		Fastest	270.1		Fastest	283.8
3D Mark 2001	640x480	7125	3D Mark 2001	640x480	8173	3D Mark 2001	640x480	8429
3DMark2001SE	640x480	7344	3DMark2001SE	640x480	8408	3DMark2001SE	640x480	8617
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2026	SiSoft Sandra	Mem. Int.	2012	SiSoft Sandra	Mem. Int.	2031
	Mem. Float	2028		Mem. Float	2012		Mem. Float	2030
	CPU Dhry.	3302		CPU Dhry.	3833		CPU Dhry.	4235
	CPU Whet.	2061		CPU Whet.	2462		CPU Whet.	2713
PC Mark 2002	CPU	4137	PC Mark 2002	CPU	4891	PC Mark 2002	CPU	5381
Serious Sam	640x480	105.4	Serious Sam	640x480	127.8	Serious Sam	640x480	139

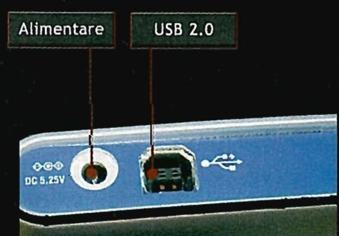


SCRIE PURT

PLEXTOR PX-S88TU

195$ +TVA Eleganță și viteză pe USB 2.0

Ofertant: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05 • Web: www.bestcomputers.ro





Avantaje

- conectare USB 2.0
- burn-proof
- design compact
- silențios

Dezavantaje

- citește mediile CD-RW mai încet
- nu are ecran LCD

Preț: 195$

Detalii tehnice	
Scriere	12X
Rescriere	8X
Citire	36X
Buffer	4Mb
Software	Roxio Easy CD
Detalii tehnice	
Producător	Philips
Web	www.philips.com
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Web	www.icg.com.ro
Telefon	01-221.73.77

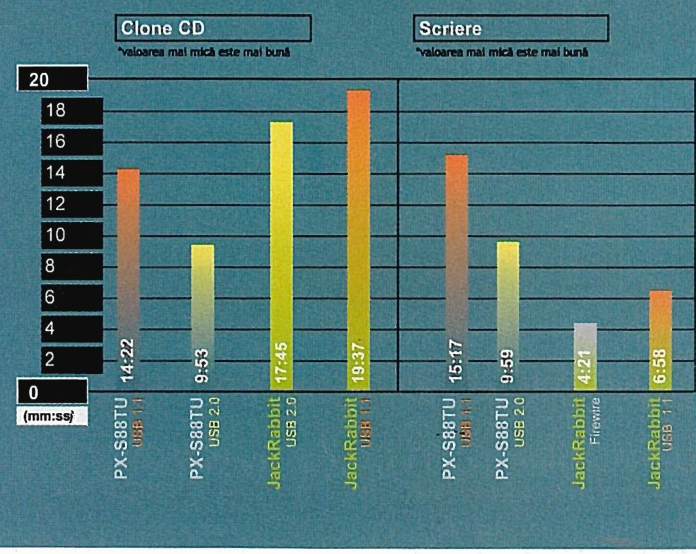
ÎN ajutorul celor care au nevoie de un dispozitiv mobil de stocare a datelor doi mari producători: Philips și Plextor vin cu două CD-RW portabile. Am avut plăcerea să testăm pentru dumneavoastră aceste două produse și să vă prezentăm rezultatele testelor și concluziile noastre. Philips ne prezintă CD-RW-ul 12x8x36 JackRabbit (nume ce vrea să sugereze evident viteza) iar unitatea Plextor poartă numele PleXWriter S88TU. Principalul avantaj al acestor unități este portabilitatea, deci două puncte foarte importante sunt aspectul și dimensiunea. Din punct de vedere al portabilității JackRabbit este ușor și nu cu mult mai mare decât o carcasă de CD dar PXS88TU are un design compact (141x22x171 mm, 0,5Kg) oferind o manipulare ușoară fiind superior unității Philips.

DESIGN ȘI DOTĂRI

Design-ul unității de la Philips este foarte reușit iar trackball-ul pentru volum dă un plus notei de eleganță. Este prevăzut cu un buton "open", unul de "Start/Stop", trackball pentru volum și trecerea de la o pistă la alta, două leduri pentru scriere/citire, un buton de pornit-oprit, mufe USB, FireWire și pentru căști. Pachetul său este foarte bogat: cablu USB, cablu FireWire, un disk CD-R 16x de 185MB, un disk CD-R 4x de 185MB, sursă de alimentare, un mic ghid de instalare și un CD cu software. Unitatea Plextor este dotată cu buton de eject, pornit-oprit, reglaj volum, un led și mufă pentru căști iar pe carcasă are o mică porțiune semi-transparentă de culoare mov prin care se poate observa CD-ul din interior. Cutia în care vine unitatea mai conține alimentatorul, cablul USB, un CD-R de 650MB, un CD-RW de 650MB, un CD (cu un manual digital, software-ul PlexTools și Nero 5) și un ghid în 16 limbi (nu și în română, evident).

MOD DE CONECTARE + PERFORMANȚE

Philips ne dă posibilitatea să ne alegem modalitatea de conectare la calculator: prin USB (din păcate 1.1) sau prin mai noul FireWire (IEEEI 1394). Pentru test am folosit placa Gigabyte GA-7DXR+ care suportă atât USB 1.1 cât și USB 2.0 iar pentru conectarea FireWire am folosit portul de pe o placă audio Creative Sound Blaster Audigy. Când este conectată prin USB unitatea este 4x4x6 iar prin FireWire este 12x8x36. Diferența de performanță între cele două moduri de conectare este uriașă, după cum bine se observă din teste, noua interfață FireWire dovedind o superioritate netă în fața USB-ului 1.1. PXS88TU are conectare USB 2.0 și este o unitate



RE LA ĂTOR

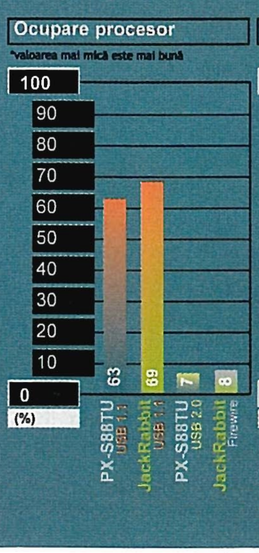
8x8x24. Când este conectată pe USB 1.1 unitatea scrie cu 4x, rescrie cu 4x şi citeşte cu 6x (deci mare atenţie dacă placa de bază suportă USB 2.0 pentru a-l putea folosi la capacitatea lui maximă). Şi aici diferenţa este foarte mare, USB 1.1 fiind proiectat iniţial pentru dispozitive gen mouse şi tastatură şi nicidecum unităţi de stocare. USB 2.0 schimbă total această situaţie iar testele noastre sunt elocvente.

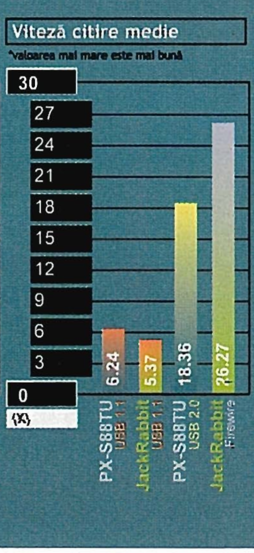
TEHNOLOGII DE SCRIERE

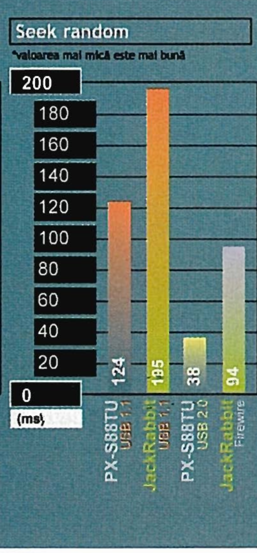
Metodele de scriere ale ambelor drive-uri sunt: Track at Once, Disk at Once, Multi-Session, Session at Once, Incremental Paket Writing iar sistemul minim necesar specificat de producători este Pentium II 300 MHz (sau echivalent), 64 MB RAM, 55MB liberi pe harddisk (Philips) sau 1GB (Plextor). Pentru a preveni erorile de tip "Buffer Underrun" Philips foloseşte tehnologia "Seamless" şi are un buffer de 4MB plus Smart Buffering iar Plextor utilizează tehnologia Burn-Proof. Un plus pentru JackRabbit este tehnologia "TBW" (Thermo Balanced Technology) care analizează calitatea mediilor CD-R şi CD-RW şi apoi alege viteza optimă de scriere având rezultate foarte bune în practică. Sistemele de operare compatibile cu unităţile sunt Windows 98, Me şi 2000. Philips specifică şi Mac OS 9.0 iar Plextor Windows XP (noi le-am testat în Windows XP şi nu am întâlnit nici o problemă). Pentru testare am folosit Nero 5.5 cu ajutorul căruia am determinat viteza de scriere, viteza medie de citire, seek random şi utilizarea procesorului; CloneCD (am realizat imaginea CD-ului XtremPC nr 28) şi SCSI Mechanic (performanţa I/O).

REZULTATE ŞI CONCLUZII

Conectat pe USB 1.1, JackRabbit scrie doar cu 4x terminând CD-ul nostru de test în 19.37 minute în timp ce conectat pe FireWire i-au trebuit doar 6.58 minute (la 12x). Concurentul său din acest test a terminat scrierea în 15.17 minute conectat prin USB 1.1 şi în doar 9.59 minute prin USB 2.0 . În testul de căutare aleatorie (seek random) efectuat cu Nero, unitatea Plextor ne-a uimit cu un timp foarte bun: numai 38 ms, fapt care m-a determinat să mai repet testul de două ori. Uşurinţa de a copia date fără a fi nevoit să desfacem carcasa calculatorului şi portabilitatea foarte mare a acestor două produse ne poate scoate de multe ori din situaţii dificile. Este ideal pentru integratorii şi dezvoltatorii software care au nevoie să copieze ultimele versiuni de program de la clienţii lor sau pentru utilizatorii care doresc să scape de corvoada demontării harddisk-ului la fiecare transfer de date.





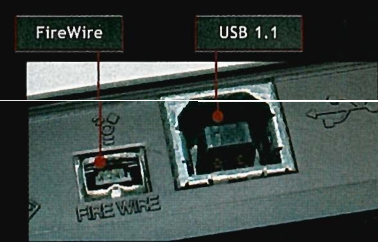


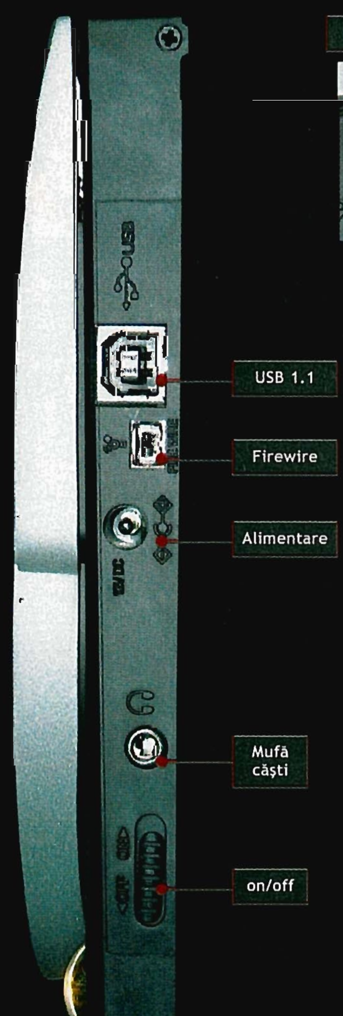


PHILIPS JackRabbit

249$ -TVA FireWire încearcă să facă faţă lui USB 2.0

Ofertant: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05 • Web: www.bestcomputers.ro





Avantaje

- conectare FireWire
- design atrăgător
- buffer de 4Mb
- Seamless Link
- Thermo Balanced Technology

Dezavantaje

- se încălzeşte prea mult
- nu are ecran LCD

Preţ: 249$

Detalii tehnice	
Scriere	8X
Rescriere	8X
Citire	24X
Buffer	2Mb
Software	
Detalii tehnice	
Producător	Philips
Web	www.philips.com
Distribuitor	Best Computers
Web	www.bestcomputers.ro
Telefon	01-345.55.05

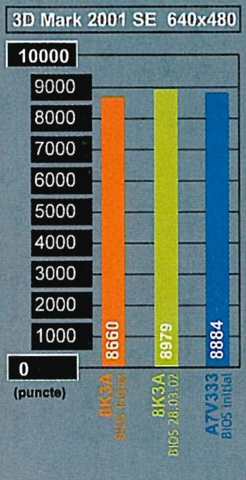
VIA KT333

Un update de BIOS poate să

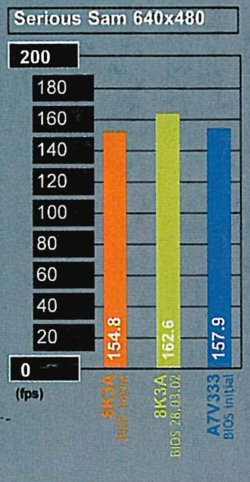
KT133(A) a avut un mare succes în momentul apariției, iar urmașul KT266 a convins lumea IT de performanțele combinației chipset-urilor VIA cu procesoarele AMD. A urmat la foarte scurt timp lansarea chipset-ului KT266A, acesta fiind o îmbunătățire ușoară dar eficientă a predecesorului său. De scurt timp a fost anunțată apariția KT333 iar producătorii de plăci de bază s-au grăbit să-l implementeze. Acest chipset aduce în plus, față de KT266A, doar suportul pentru memoria PC2700, astfel că plăcile realizate cu acesta beneficiază de memorie cu o lățime de bandă cu 25% mai mare decât cele cu KT266A. Nici nu s-au întâmplat bine aceste lucruri și în acest moment se vorbește deja de KT400 care va avea suport pentru memoria DDR400. În acest test am confruntat două plăci, bazate pe acest chipset KT333, ambele realizate de producători renumiți: Epox și Asus.

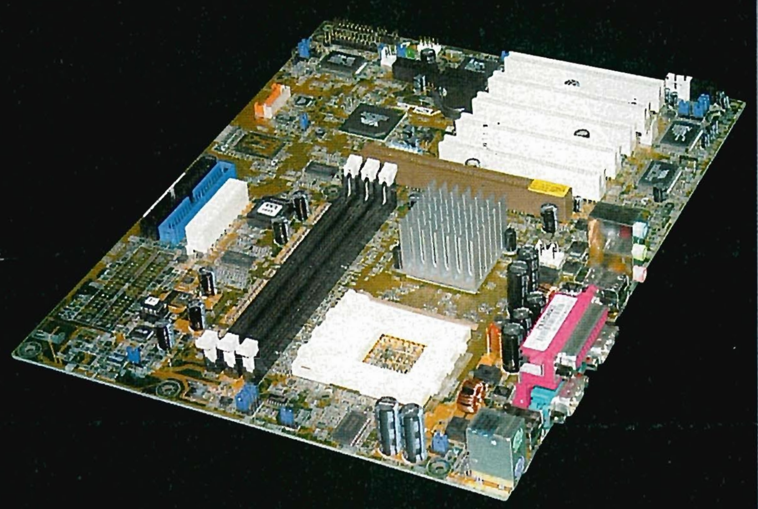
DOTĂRI ȘI LAYOUT

Chipset-ul KT333 poate fi folosit în combinație cu southbridge-urile VT8233, VT8233C sau VT8233A. Ambele plăci din testul nostru sunt format ATX cu dimensiunile de 305mm x 245mm și folosesc southbridge-ul VT8233A, care oferă în plus față de celelalte două, suport pentru ATA133. Placa firmei Epox testată de noi este 8K3A (de remarcat că există și varianta 8K3A+ ce are în plus RAID) iar a firmei Asus este A7V333. 8K3A are 6 sloturi PCI și două USB1.1 iar A7V333 are un PCI mai puțin, dar oferă 4 porturi USB 2.0, 2 USB1.1, conectori FireWire (IE1394), Secure Digital (SD), Memory Stick (MS) și SmartCard. Asus oferă prin aceste dotări posibilitatea conectării dispozitivelor nou apărute (CD-RW portabile, HDD-uri portabile, camere foto sau video digitale) prin interfețe rapide: FireWire, prin care se pot atinge rate de transfer de până la 400MB pe secundă (fiind interfața favorită a celor care folosesc editarea video cu camere digitale) sau revoluționarul USB2.0 cu ajutorul căruia se pot efectua transferuri de date la rate de până la 480 Mb pe secundă (de 40 de ori mai rapid decât vechiul USB1.1). Ambele plăci dispun de un slot AGP (AGP Pro în cazul A7V333), trei conectori FAN și trei DIMM-uri în care se pot pune maxim 3GB de memorie DDR266/DDR200 sau maxim 2GB memorie DDR333. Asus a dotat placa cu controller Promise 20276 ATA-133 RAID, iar folosirea a două HDD-uri în mod RAID 0 aduce o creștere a vitezei de citire și de scriere, deci îmbunătățirea performanțelor. Încă un plus pentru Asus reprezintă sunetul de bună calitate asigurat de CMI8738 5.1 ce este mult mai bun decât codecul AC97 folosit pe 8K3A. Placa Epox este mai puțin dotată hardware în această variantă, dar versiunea 8K3A+ oferă mai multe opțiuni cum ar fi RAID și debug-card. Ca software 8K3A este însoțită de Norton Ghost 7 și PC-Cillin 2000 Anti-Virus. Layout-ul ambelor plăci este bun, doar 8K3A are 6 condensatori amplasați prea aproape de socket fapt care împiedică folosirea unor coolere foarte mari și nu au răcire activă pe Northbridge, dar ne-am convins că chipset-ul KT333 nu se încălzește foarte mult. Setările se fac numai din BIOS în cazul plăcii 8K3A iar parametrii pentru A7V333 se pot modifica și cu ajutorul jumper-ilor și a







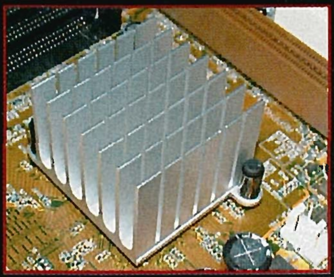


ASUS A7V333

150$+TVA Maximum de dotări și performanță

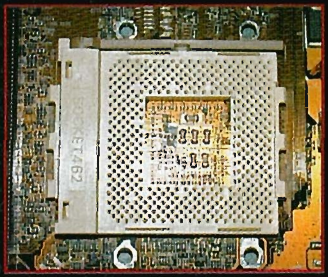
Distribuitor: Senorg • Tel.: 01-233.16.76 • Web: www.senorg.ro
Distribuitor: ICG-Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.icg.com.ro

Răcire Northbridge



Pentru răcire este utilizat un simplu radiator

Socket procesor



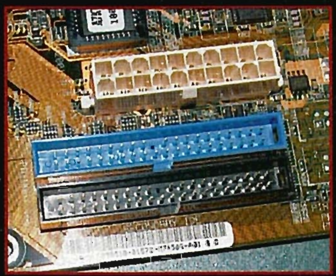
Folosirea unor coolere mari nu pune probleme ci chiar e încurajată

Conectori



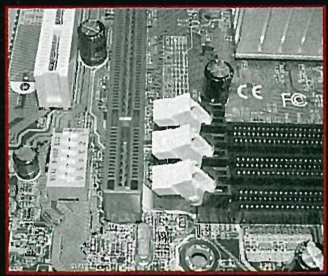
Conectori de mouse, tastatură, 4 USB, conectorii audio input/output sunt în poziție verticală

Conectori IDE



Conectorii IDE sunt foarte bine poziționați pe placă în stânga-sus

DIMM-uri



Sloturile DIMM incurcă puțin placa video

Performanțe sintetice: 0.745 Jocuri: 0.705 Dotări: 0.04 **1.490**

EXPUS!

îmbunătăţească performanţa

dipswitch-urilor aflate pe placă.

OVERLOKING ŞI PERFORMANŢE

Din BIOS avem posibilitatea să setăm FSB-ul ambelor plăci între 100MHz şi 200MHz din 1 în 1. Voltajul procesorului se poate schimba pe 8K3A între 1,4v şi 2,2v din 0,025v în 0,025v iar pe A7V333 putem stabili doar nişte valori puţin mai mari decât cea normală. În plus în BIOS-ul Epox 8K3A putem adăuga la voltajul DIMM-ului între 0,1v şi 0,7v. A7V333 beneficiază de ASUS C.O.P (CPU Overheating Protection), tehnologie ce reprezintă un circuit hardware prin care sistemul este oprit înainte de atingerea unei valori periculoase a temperaturii procesorului (această inovaţie este diferită de opţiunea similară din BIOS) şi de POST Reporter cu ajutorul căruia suntem informaţi sonor în limba engleză ce evenimente au loc şi faza în care se găseşte procesul de bootare (prin intermediul software-ului Winbound Voice Editor se pot personaliza mesajele vocale). 8K3A beneficiază de o facilitate numită watching-dog, foarte utilă celor care doresc să realizeze overcloking, prin care BIOS-ul este resetat la valorile iniţiale dacă valoarea FSB-ului este ridicată prea mult şi sistemul nu mai poate porni. Performanţele plăcii A7V333 au fost foarte bune obţinând în 3DMark2001 8736 puncte iar în 3DMark2001SE scorul a fost de 8884 puncte. Prima testare a plăcii 8K3A a fost dezamăgitoare, scorurile fiind foarte mici în raport cu aşteptările noastre: 3DMark2001 - 8631 puncte iar 3Dmark2001SE - 8660 puncte. Rezultatele fiind aşa de mici, am accesat site-ul Epox unde am aflat de unele probleme cu BIOS-urile iniţiale, astfel încât am făcut un update de BIOS cu ultima versiune (datată 28.03.2002) iar rezultatele au fost extraordinare, performanţele au crescut nesperat: 3DMark2001 - 8914 puncte (283 de puncte în plus), 3DMark2001SE - 8979 puncte (319 de puncte în plus), propulsând-o direct pe locul 1. În Serious Sam, 8K3A (cu noul BIOS) a reuşit 162,6 FPS iar A7V333 157 FPS. Şi în Quake3 placa de la Epox s-a impus cu 245,5 FPS-uri pe setarea "Normal" şi 274 pe "Fastest" faţă de placa Asus care a reuşit 236,1 FPS (setarea "Normal") respectiv 263,3 FPS pe "Fastest". Dacă aveţi, sau vreţi să vă cumpăraţi placa 8K3A nu uitaţi să faceţi un update de BIOS, durează doar câteva minute dar performanţele cresc foarte mult, fiind, după acest update, o cu totul altă placă faţă de cea iniţială.

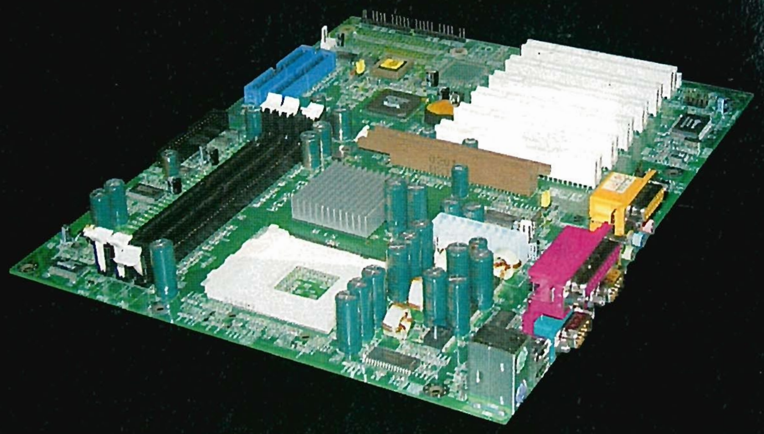
CONCLUZII

Dacă sunteţi în pragul unei alegeri, gândiţi-vă că la cumpărarea unei plăci de bază trebuie să ţinem cont şi de dotări, care sunt foarte importante, nu numai de performanţele obţinute, mai ales când performanţele sunt la niveluri asemănătoare, acelea oferite de chipset-ul KT333. În acest test 8K3A este mai performantă (deşi va fi cu siguranţă soluţia celui ce doreşte maximum de viteză indiferent de alte elemente). Dotările plăcii A7V333 sunt însă net superioare asigurând multe facilităţi de conectare cu dispozitive nou apărute, deci o mai bună rezistenţă în timp decât 8K3A, solicitând totuşi şi un preţ corespunzător. Ambele plăci sunt totuşi cele mai performante soluţii pentru "placă de bază" testate de noi până acum.







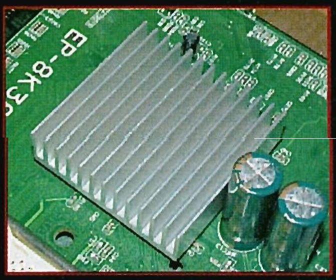


EPOX 8K3A

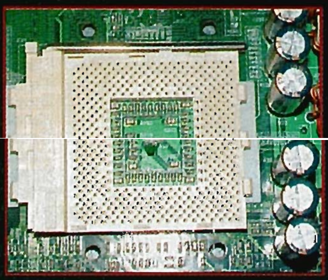
120$ +TVA Update-ul de BIOS care a salvat testarea

Ofertant: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05 • Web: www.bestcomputers.ro

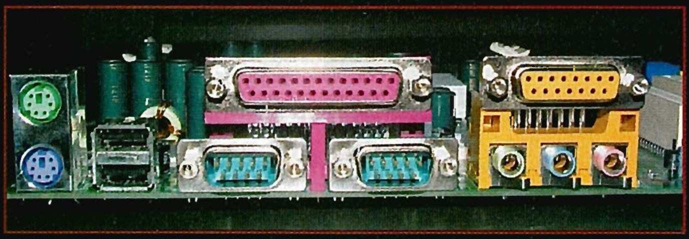
Răcire Northbridge


Radiatorul de pe northbridge este amplasat aproape de condensatori

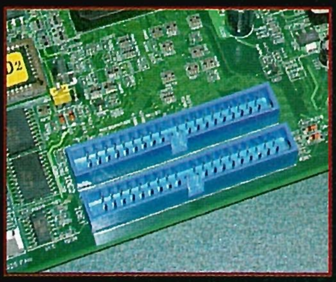
Socket procesor


Condensatorii prea apropiaţi de socket provoacă probleme la folosirea cooler-elor mari

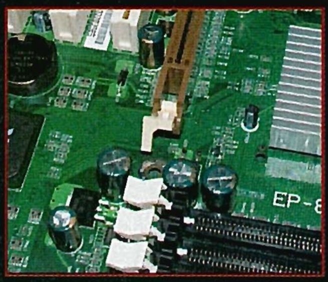
Conectori


Conectori de mouse, tastatură, 2 USB, conectorii audio input/output

Conectori HDD


Conectorii IDE sunt amplasaţi vertical şi poziţionaţi la marginea plăcii

DIMM-uri


Memoria se introduce foarte uşor în sloturile DIMM de calitate

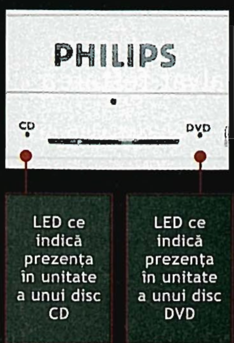
Performanţe sintetice: 0.761 Jocuri: 0.724 Dotări: 0.008 **1.493**

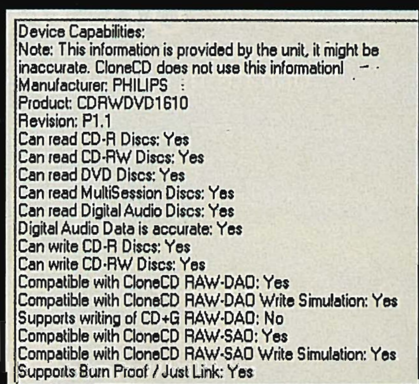


Philips RWDV 1600

122$ +TVA Versiunea bulk, întotdeauna mai ieftină

Ofertant: Blue Ridge • Tel.: 01-210.68.28





Device Capabilities:
Note: This information is provided by the unit, it might be inaccurate. CloneCD does not use this information!
Manufacturer: PHILIPS
Product: CDRWDVD1610
Revision: P1.1
Can read CD-R Discs: Yes
Can read CD-RW Discs: Yes
Can read DVD Discs: Yes
Can read MultiSession Discs: Yes
Can read Digital Audio Discs: Yes
Digital Audio Data is accurate: Yes
Can write CD-R Discs: Yes
Can write CD-RW Discs: Yes
Compatible with CloneCD RAW-DAO: Yes
Compatible with CloneCD RAW-DAO Write Simulation: Yes
Supports writing of CD+G RAW-DAO: No
Compatible with CloneCD RAW-SAO: Yes
Compatible with CloneCD RAW-SAO Write Simulation: Yes
Supports Burn Proof / Just Link: Yes

Clone Cd arată o incompatibilitate a unității cu formatul CD+G RAW-DAO

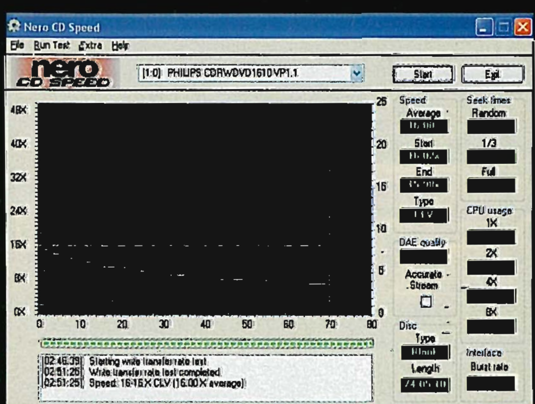
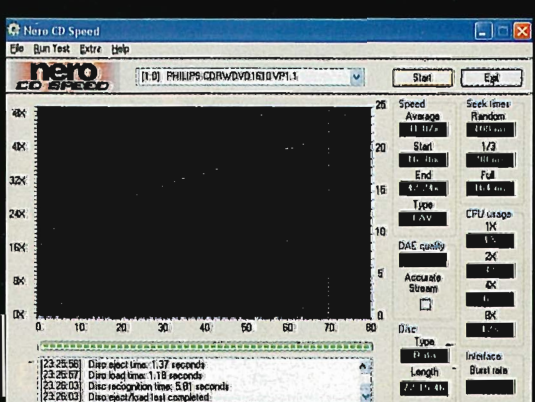


Diagrama arată o ușoară variație a vitezei de scriere



După accelerare de la 16.36X la 20X viteza de citire are o creștere constantă până la 42.24X

SOLUȚIA

Citește discuri DVD și scrie CDR

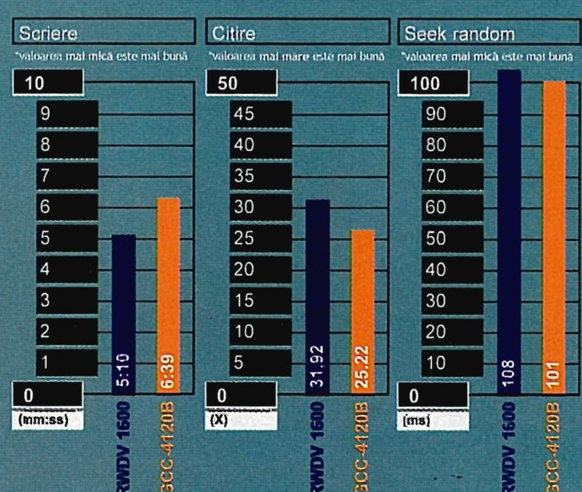
UNITĂȚILE DVD se impun mai greu pe piață, decât au făcut driveurile CD-ROM la momentul apariției acestora. Acest lucru se întâmplă din mai multe motive, iar unul dintre acestea este prețul mediilor de stocare DVD, ce sunt mai mari comparativ cu mediile CD-R, momentan un MB de pe un DVD costă dublu față de un MB de pe un CD-R. Un alt motiv este existența mai multor standarde, deoarece producătorii nu se înțeleg la adoptarea unor specificații comune, fapt ce conduce la inducerea unui sentiment de confuzie în rândul cumpărătorilor. O soluție de tranziție facilă de la CD la DVD ar putea fi unitatea "Combo". Unitățile "Combo" sunt unități CDRW ce pot citi discuri DVD, sau mai bine spus DVD-uri care au facilitatea de a scrie discuri CR-R și CD-RW. Aceste noi driveuri sunt foarte atractive pentru utilizatori prin facilitățile oferite și probabil reprezintă o etapă în evoluția mediilor de stocare. Avem în acest test două unități combo, realizate de doi mari jucători pe piața soluțiilor de stocare: LG și Philips.

BULK VS RETAIL

Drive-ul LG citește discuri CD cu 32x, scrie CD-R cu 12x și CD-RW cu 8x iar viteza specificată pentru discuri DVD este de 8x. Acesta este în versiune "retail" și are în pachetul însoțitor: software-ul pentru înregistrare Roxio Easy CD Creator 5.1 și Direct CD (ce permite utilizarea CD-RW-urilor în mod identic cu floppy-diskurile), PowerDVD de la CyberLink (pentru vizionarea filmelor de pe DVD), un disc CD-RW de 650MB, un manual de instalare și un ghid de utilizare al software-ului de înregistrare. A doua unitate are numele Philips RWDV1610 și citește discuri CD cu 40x, scrie CD-R cu 16x și CD-RW cu 10x iar viteza specificată pentru discuri DVD este de 12x. Acest drive a venit la testul nostru în versiunea bulk (deoarece Philips a gândit această unitate pentru integratorii de sistem), fiind însoțit doar de două pagini și o folie pentru protejarea unității. Din această cauză prețul este mai mic (doar 122USD), iar achiziționarea software-ului (necesar inscripționării discurilor CD-R și CD-RW) rămâne la alegerea și aprecierea cumpărătorului.

Avantaje	Dezavantaje
• preț bun • citește discuri DVD	• dotare inexistentă • viteză mică de scriere

Detalii tehnice	
Scriere	16X
Rescriere	10X
Citire CD/DVD	40X/12X
Buffer	-
Software	-



COMBO

şi CDRW cu aceeaşi unitate

VITEZE MICI DE SCRIERE

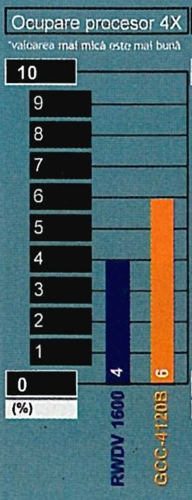
Unitatea LG este dotată cu un buffer de 2 MB şi beneficiază de tehnologia "ExacLink" pentru prevenirea erorilor de tip "Buffer Underrun". Concurenta ei dispune şi ea de o tehnologie care previne astfel de erori. Unitatea Philips având specificaţii mai bune, rezultatele în teste au fost, conform aşteptărilor, mai bune. Astfel, am realizat imaginea CD-ului de test în două minute şi 25 secunde cu Philips RWDV1610 comparativ cu unitatea LG ce a reuşit efectuarea acestei operaţii în trei minute şi o secundă. La testul de ocupare a procesorului, RWDV1610 s-a dovedit din nou mai bun cu doar 4% la 8x faţă de 6% cât a ocupat unitatea LG. La timpul de căutare aleatoare a unui segment de date lucrurile s-au schimbat, driveul LG dovedindu-se mai rapid cu timpul de acces de 101ms faţă de 108ms însă această diferenţă nu este foarte semnificativă. La capitolul cel mai important, arderea discurilor CD-R, RWDV1610 reuşeşte să se impună, cum era de aşteptat, cu timpul 5 minute şi 10 secunde pentru copierea CD-ului de probă. LG-ul a terminat această operaţie în 6 minute şi 39 de secunde. În rularea de pe DVD-uri, ambele unităţi s-au dovedit foarte bune, filmele rulând excelent. Privind viteza de citire a DVD-urilor cu date, ambele unităţi s-au comportat bine, diferenţa dintre ele fiind exclusiv cea dată de viteza specificată a drive-ului. Încărcarea discurilor în unităţi s-a realizat în 1,18 secunde pentru RWDV1610 şi 7,24 secunde în cazul LG, timpul de scoatere a discurilor fiind aproape la fel.

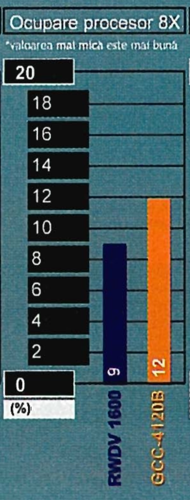
FOARTE AVANTAJOASE

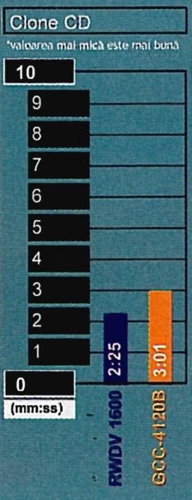
Ambele unităţi s-au comportat excelent din punct de vedere al stabilităţii şi al instalării. Aceste drive-uri reprezintă o varintă foarte atractivă pentru clasicele CD-RW, utilizatorul având posibilitatea să înregistreze discuri CD-R, CD-RW şi să citească DVD-uri cu o singură unitate. *În plus acestea nu au un preţ mult* mai mare decât cel al unităţilor CD-RW normale, singurul dezavantaj fiind vitezele lor de scriere încă mici. Dacă oricum nu aveţi intenţia să realizaţi înregistrarea CD-R la viteze mai mari de 12x acest lucru nu vă va afecta şi dacă vă gândeaţi să vă cumpăraţi o unitate CD-RW, alegerea unuia dintre aceste noi produse poate fi considerată o decizie inspirată.

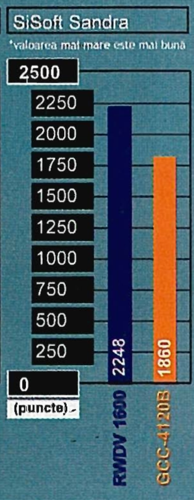
Avantaje	Dezavantaje
• dotare	• viteză mică de scriere
• citeşte discuri DVD	• viteză mică de citire

Detalii tehnice	
Scriere	12X
Rescriere	8X
Citire CD/DVD	32X/8X
Buffer	2Mb
Software	ROxio's Easy CD Creator
	Power DVD







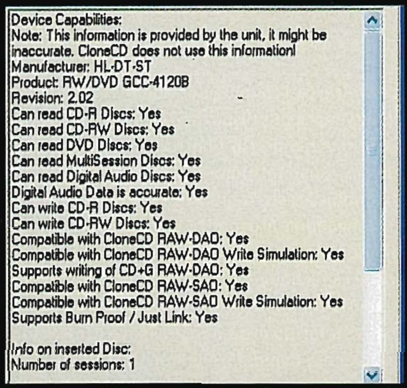




LG GCC-4120B

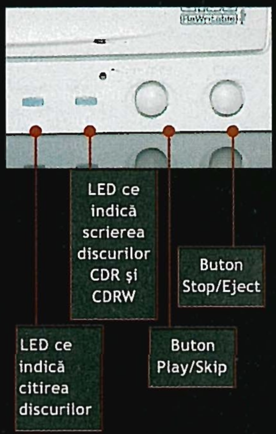
156.5$ +TVA Bundle deosebit şi performanţe reuşite

Ofertant: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

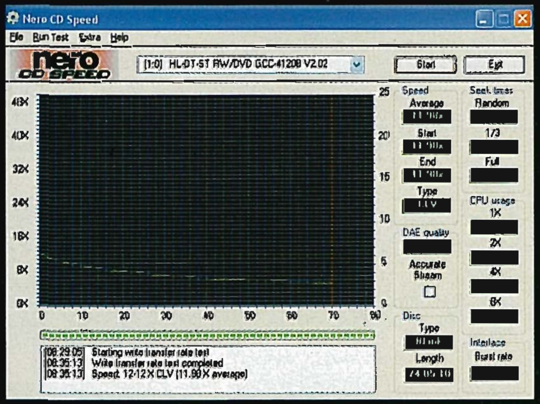

Device Capabilities:
Note: This information is provided by the unit, it might be inaccurate. CloneCD does not use this information!
Manufacturer: HL-DT-ST
Product: RW/DVD GCC-4120B
Revision: 2.02
Can read CD-R Discs: Yes
Can read CD-RW Discs: Yes
Can read DVD Discs: Yes
Can read MultiSession Discs: Yes
Can read Digital Audio Discs: Yes
Digital Audio Data is accurate: Yes
Can write CD-R Discs: Yes
Can write CD-RW Discs: Yes
Compatible with CloneCD RAW-DAO: Yes
Compatible with CloneCD RAW-DAO Write Simulation: Yes
Supports writing of CD+G RAW-DAO: Yes
Compatible with CloneCD RAW-SAO: Yes
Compatible with CloneCD RAW-SAO Write Simulation: Yes
Supports Burn Proof / Just Link: Yes

Info on inserted Disc:
Number of sessions: 1

Clone CD raportează un impresionant şir de răspunsuri pozitive la toate formatele de discuri



La început unitatea a citit cu 14.86X, crescând apoi până la 33.30X



Scriere constantă pe tot parcursul testului



SCRIERE LA 40X

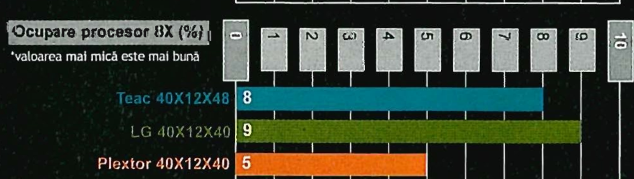
S-a stabilit noul standard al vitezei pentru CD-Writere!

ÎN momentul de față dezvoltarea tehnologiilor audio-video a permis și user-ului obișnuit să aibă acces la dispozitive gen camere video digitale sau playere mp3, astfel nevoia de MB liberi a crescut exponențial. Chiar dacă HDD-urile au ajuns la capacități impresionante, tot nu au reușit să acopere nevoia de spați iar soluția este o unitate CD-RW. Cererea de astfel de drivere a crescut, ajungând în prezent la o scădere masivă a prețurilor. Competiția acerbă de pe această piață a împins producătorii să realizeze unități cu viteze de scriere din ce în ce mai mari. În acest articol avem posibilitatea să vă prezentăm 3 unități care au atins viteza de scriere de 40x, însă, înaintea testelor doar pe hârtie. Toate CD-RW sunt produse de firme cu renume în acest domeniu: Plextor, Teac și LG. Unitățile au fost supuse la diferite teste realizate cu CloneCD, Nero, Sandra SiSoftware și SCSI Mechanic.











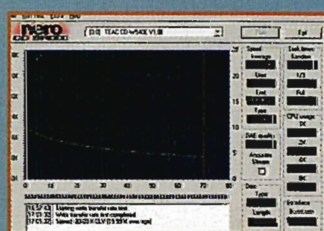
TEAC 40/12/48X

139$+TVA Viteză bună la citire

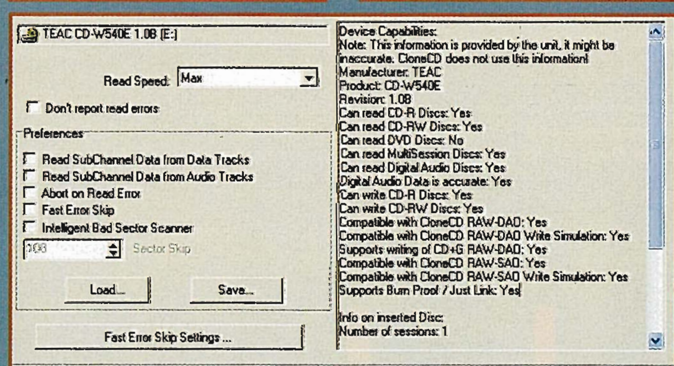
Ofertant: Flamingo Computers • **Tel.:** 01-236.20.00 • **Web:** www.flamingo.ro

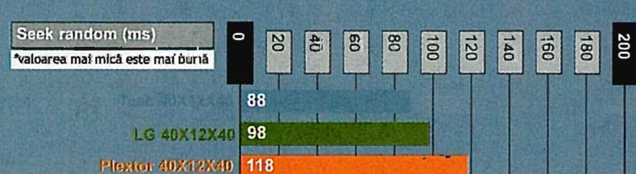


Cele mai populare și apreciate unități CD sunt cele produse de firma TEAC la viteza de 40x. Din această cauză și prețul lor pe piață este foarte ridicat comparativ cu alte CD-uri. Unitatea 40/12/48 din testul nostru nu a reușit să scrie CD-ul cu WriteProof-ul dezactivat, iar din cauza tehnologiilor Fine Focus Control și Intelligent Speed Control, foarte folositoare pentru user, în testele noastre unitatea a încetinit procesul de scriere în funcție de mediul folosit. Chiar la schimbarea mediului cu unul mult mai bun, nu am reușit obținerea unui timp mai mic de 4 minute și 18 secunde. La copierea de pe HDD acesta a reușit un timp bun de doar 2 minute și 24 secunde. Unitatea Teac fiind comercializată bulk nu are software însoțitor sau manuale dar beneficiază de un preț foarte atrăgător. La testul cu Sandra SiSoftware a reușit cel mai mare scor 2735 deoarece la citire are viteza 48x față de celelalte unități din acest test care au numai 40x. Și la testul de căutare aleatoare a informațiilor pe disk, realizat cu Nero SpeedDisk, a obținut cel mai bun rezultat cu un timp de numai 88ms. Totuși, în testul de citire efectuat din Nero, unitatea a fost depășită de cea Plextor. Pentru cei care sunt fani Teac sau vor o unitate de la acest producător acest CDRW este o alegere optimă. Teac nu s-a prezentat însă în test cum ne-am fi așteptat.









PLEXTOR 40/12/40X

180$+TVA Regele CDRW

Ofertant: ICG-Romsoft • Tel.: 01-224.03.33 • Web: www.icg.com.ro



Plextor este considerat de mulți utilizatori drept cel mai bun în domeniul producerii de unități CDRW. Plextor a fost primul care a reușit să lanseze o unitate capabilă să scrie la viteza de 40x. Dotarea unității este foarte bună: 5 CD-R de 700 MB, un CD-RW, un cablu IDE, un cablu de sunet, șuruburi pentru fixarea unității în carcasa calculatorului și programul Nero 5.5. Cu toate că beneficiază de tehnologia BURN-Proof, mai este dotat și cu un buffer de 4MB. În teste a reușit scrierea CD-ului de test în doar 3.16 minute fiind încă o dată cel mai rapid la acest capitol iar realizarea unei imagini a acestui CD a durat 2 minute și 23 de secunde. Am reușit să scriem 2 minute și 26 de secunde peste capacitatea CD-ului nostru Philips de 74 minute, prin procedeul "Overburning". Și utilizarea procesorului este cea mai scăzută dintre toate CDRW: la 4x numai 3%, iar la 8x procentul este de 5%. Numai la viteza de încărcare a CD-ului în unitate, Plextor 40/12/40 a obținut cel mai slab rezultat trebuind să așteptăm 9,65s de la încărcare până la recunoașterea CD-ului. Această unitate rămâne cea mai rapidă la capitolul scriere și opțiunea cea mai performantă însă și la prețul corespunzător chiar și acum când au apărut și alți producători cu unități la 40X.

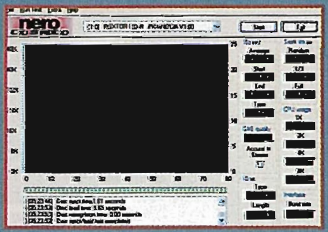
LG 40/12/40X

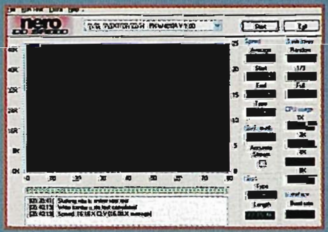
132$+TVA Copiază rapid de pe HDD

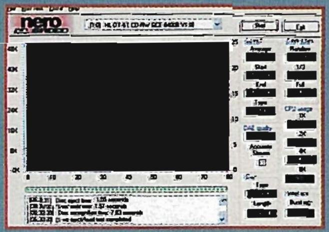
Ofertant: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

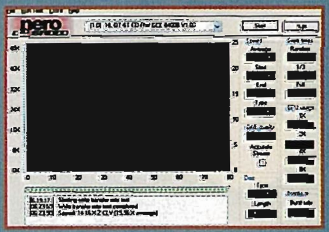


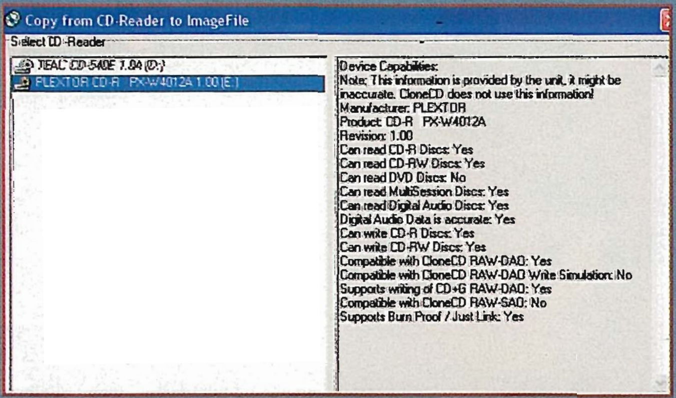
Unitatea LG este o unitate 40/12/40 ca și cea Plextor și este dotată cu tehnologia "SuperLink" pentru prevenirea erorilor "Buffer Underrun". Este însoțită de trei manuale, cablu IDE, cablu audio, șuruburi și un CD cu binecunoscutul Nero versiunea 5.5.7.6. În Sandra SiSoftware a obținut 2254 puncte depășind unitatea Plextor cu 26 de puncte. Scrierea CD-ului de probă a fost efectuată în trei minute și 28 de secunde, fiind la numai 12 secunde de campionul Plextor iar la copierea de pe HDD a reușit să obțină cel mai bun rezultat din test, doar 2 minute și 24 secunde, cu 18 secunde mai puțin decât Teac. Citirea medie a efectuat-o cu cu 31.02x iar gradul de ocupare al procesorului a fost la 8x de 9%. În testul de overburn am reușit scrierea, peste capacitatea CD-ului de 74 minute, cu 2 minute și 21 de secunde. Timpul de căutare a fost de numai 98ms iar imaginea CD-ului de test a fost realizată cu CloneCD în doar 2 minute și 28 secunde. Cum LG a reușit cel mai bun timp în scrierea de pe HDD, am putea trage concluzia că reprezintă cea mai bună soluție pentru cei ce doresc un timp cât mai scurt la arderea CD-R. Viteza nu va fi desigur factorul decisiv în alegerea finală a unui utilizator, mărimea buffer-ului sau simpla citire a CD-urilor fiind factori de luat în seamă.

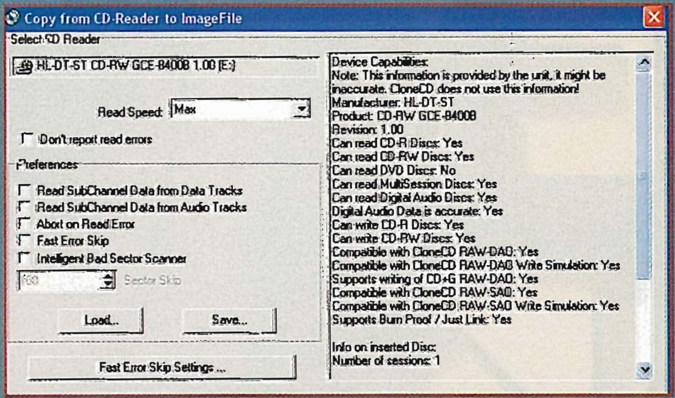


















ALTEC LANSING
Sunet de calitate încă din 1941
Pentru tine, muzica nu este doar divertisment, este o pasiune. Jocurile nu sunt un simplu hobby ci o obsesie. Filmele nu sunt doar imagini ci o experiență spațială.
Pentru tine, Altec Lansing continuă să îmbine arta cu tehnologia și să îți ofere acele momente prețioase când inima este atinsă și spiritul transformat.
Sunetul așa cum vrei tu să îl auzi!

Gândeşte DDRAM!

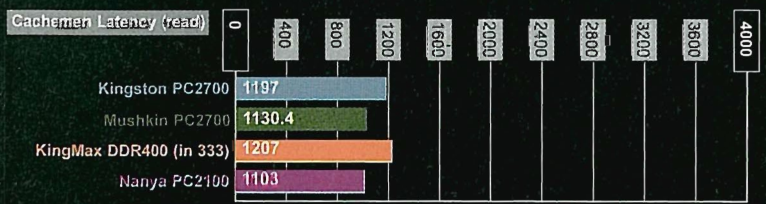
Memoria PC2100 (DDR266) înfruntă nou venitul PC2700 (DDR333) dar şi viitorul DDR400.

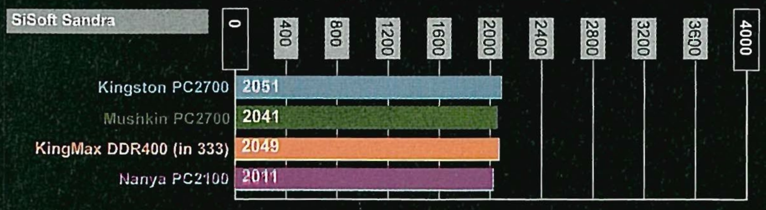
MULTĂ vreme modulele de memorie RAM nu au suferit schimbări dese, dar în acest moment frecvenţele se schimbă într-un ritm ameţitor. Astfel s-a ajuns la situaţia actuală, în care avem pentru testare KingMax DDR400, dar nu dispunem de o placă de bază care să ofere suport pentru acest tip de memorie. O rezolvare ar fi fost un overcloking prin mărirea FSB-ului de la 133 la 200 şi micşorarea multiplicatorului procesorului Athlon, dar am ajuns la concluzia că acest procedeu nu ar fi corect pentru producătorii celorlalte memorii. Din acest motiv am testat memoria DDR400 la 333MHz. Memoriile supuse testelor noastre au fost: Nanya PC2100 (două DIMM-uri de 128MB), Kingston PC2700 (un DIMM de 256MB), Mushkin PC2700 (un DIMM de 256MB) şi KingMax DDR400(un DIMM de 256MB). Memoria Mushkin este CL2,5 şi are viteza de 6ns iar în dotare are un radiator care te duce imediat cu gândul la un overcloking. Modulul KingMax este CL2,5 şi are viteza de 5ns fiind cea mai rapidă din test. Cei 256MB DDR marca Kingston sunt CL2,5 şi au viteza 6ns.

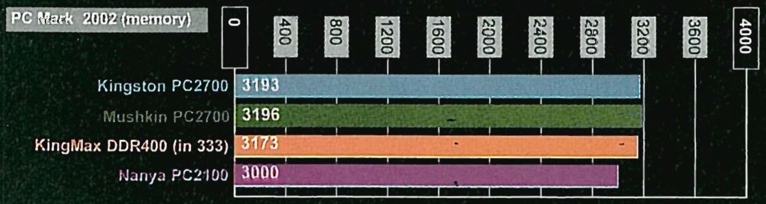
Frecvenţele interne ale memoriilor DDR se obţin prin înmulţirea cu doi a frecvenţei externe a bus-ului: pentru PC1600 - 100MHz x 2 (lăţime de bandă de 1,6 GB/s), PC2100 - 133MHz x 2 (lăţime de bandă de 2,1GB/s), PC2400 - 150MHz x 2 (lăţime de bandă de 2,4 GB/s), PC2700 - 166MHz x 2 (lăţime de bandă de 2,7 GB/s), PC3000 - 183MHz x 2 (lăţime de bandă de 3,0 GB/s) iar pentru PC3300 - 200MHz x 2 (lăţime de bandă de 3,3GB/s). Pentru testarea lor am folosit placa Epox 8K3A, procesor AthlonXP 1800 şi programele: Cachemem, Sandra şi PC Mark2002.

3 CÂŞTIGĂTORI

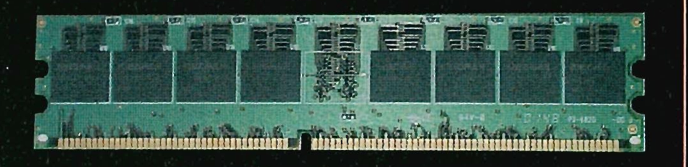
La testele efectuate cu Cachemem, regele a fost KingMax cu 1207MB/secundă la citire şi 678MB/secundă la scriere, lucru apreciabil dacă ţinem cont că acest modul nu a fost setat la parametrii maximi de care dispune. Pe ultimul loc, cum era şi firesc a fost modulul PC2100 cu 1103 MB/secundă la citire şi 573 MB/secundă la scriere. La testele de memorie al Sandrei Memoria Kingston a obţinut cele mai bune rezultate, dar în aceste probe diferenţele între cele două memorii PC2700 şi DDR400 au fost foarte mici. Şi la această probă ultima sosită a fost PC2100 cu doar 2011 la testul RAM Int Buffered şi 1887MB/s la testul RAM Float Buffered. La testul de memorie din PCMark2002 memoria Mushkin şi-a "arătat muşchii" reuşind să întreacă toate contracandidatele cu 3196 la doar 3 puncte de Kingston. Surprinzător memoria KingMax a obţinut doar 3173 puncte iar PC2100 a reuşit un scor rotund: 3000 de puncte. Chiar dacă acum nu există placă cu suport pentru memoria DDR400 aceasta poate fi cumpărată şi folosită cu succes de cei dornici de overclocking. Pentru cei ce nu sunt amatori de overcloking, celelalte memorii DDR333 sunt foarte potrivite pentru plăcile generaţiei actuale.







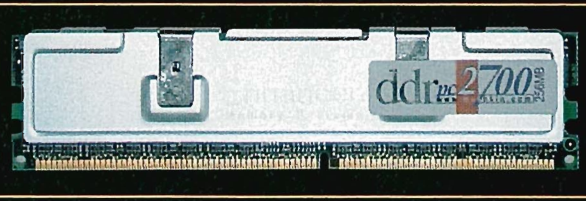
KingMax DDR400



120$+TVA Soluţia pentru overclocking

Ofertant: UltraPro • Tel.: 01-211.70.90 • Web: www.ultrapro.ro

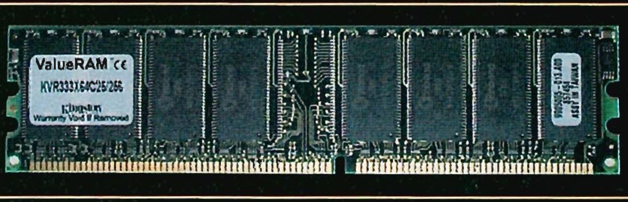
Mushkin PC2700



112$+TVA Una dintre soluţiile DDR333

Ofertant: Tape Computer • Tel.: 01-330.57.83 • Web: www.tape.ro

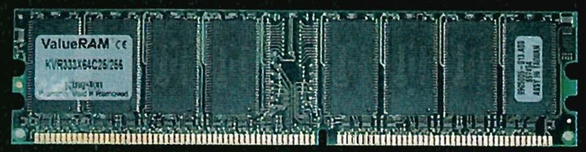
Kingston PC2700



95$+TVA Mai puţin spectaculos la look, dar eficient

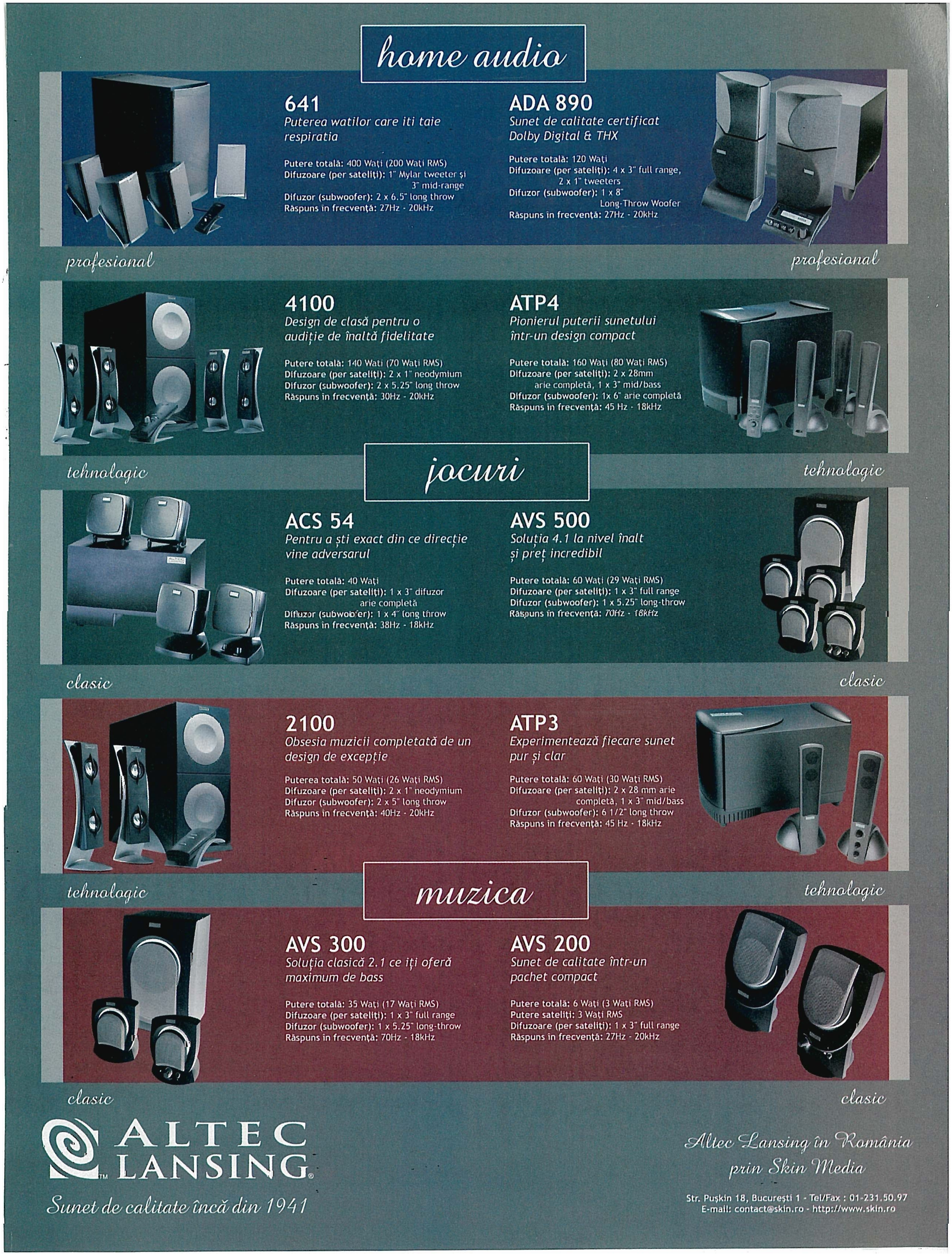
Ofertant: Senorg • Tel.: 01-233.16.76 • Web: www.senorg.ro

Nanya PC2100



65$+TVA Deja fosta generaţie de memorie DDRAM

Ofertant: Best Computers • Tel.: 01-345.55.05 • Web: www.bestcomputers.ro



home audio
641
Puterea watilor care iti taie respiratia
Putere totală: 400 Waţi (200 Waţi RMS)
Difuzoare (per sateliţi): 1" Mylar tweeter şi 3" mid-range
Difuzor (subwoofer): 2 x 6.5" long throw
Răspuns în frecvenţă: 27Hz - 20kHz
profesional
ADA 890
Sunet de calitate certificat Dolby Digital & THX
Putere totală: 120 Waţi
Difuzoare (per sateliţi): 4 x 3" full range, 2 x 1" tweeters
Difuzor (subwoofer): 1 x 8" Long-Throw Woofer
Răspuns în frecvenţă: 27Hz - 20kHz
profesional
4100
Design de clasă pentru o audiţie de înaltă fidelitate
Putere totală: 140 Waţi (70 Waţi RMS)
Difuzoare (per sateliţi): 2 x 1" neodymium
Difuzor (subwoofer): 2 x 5.25" long throw
Răspuns în frecvenţă: 30Hz - 20kHz
tehnologic
ATP4
Pionierul puterii sunetului într-un design compact
Putere totală: 160 Waţi (80 Waţi RMS)
Difuzoare (per sateliţi): 2 x 28mm arie completă, 1 x 3" mid/bass
Difuzor (subwoofer): 1x 6" arie completă
Răspuns în frecvenţă: 45 Hz - 18kHz
tehnologic
jocuri
ACS 54
Pentru a şti exact din ce direcţie vine adversarul
Putere totală: 40 Waţi
Difuzoare (per sateliţi): 1 x 3" difuzor arie completă
Difuzor (subwoofer): 1 x 4" long throw
Răspuns în frecvenţă: 38Hz - 18kHz
clasic
AVS 500
Soluţia 4.1 la nivel înalt şi preţ incredibil
Putere totală: 60 Waţi (29 Waţi RMS)
Difuzoare (per sateliţi): 1 x 3" full range
Difuzor (subwoofer): 1 x 5.25" long-throw
Răspuns în frecvenţă: 70Hz - 18kHz
clasic
2100
Obsesia muzicii completată de un design de excepţie
Puterea totală: 50 Waţi (26 Waţi RMS)
Difuzoare (per sateliţi): 2 x 1" neodymium
Difuzor (subwoofer): 2 x 5" long throw
Răspuns în frecvenţă: 40Hz - 20kHz
tehnologic
ATP3
Experimentează fiecare sunet pur şi clar
Putere totală: 60 Waţi (30 Waţi RMS)
Difuzoare (per sateliţi): 2 x 28 mm arie completă, 1 x 3" mid/bass
Difuzor (subwoofer): 6 1/2" long throw
Răspuns în frecvenţă: 45 Hz - 18kHz
tehnologic
muzica
AVS 300
Soluţia clasică 2.1 ce îţi oferă maximum de bass
Putere totală: 35 Waţi (17 Waţi RMS)
Difuzoare (per sateliţi): 1 x 3" full range
Difuzor (subwoofer): 1 x 5.25" long-throw
Răspuns în frecvenţă: 70Hz - 18kHz
clasic
AVS 200
Sunet de calitate într-un pachet compact
Putere totală: 6 Waţi (3 Waţi RMS)
Putere sateliţi: 3 Waţi RMS
Difuzoare (per sateliţi): 1 x 3" full range
Răspuns în frecvenţă: 27Hz - 20kHz
clasic
ALTEC LANSING
Sunet de calitate încă din 1941
Altec Lansing în România prin Skin Media
Str. Puşkin 18, Bucureşti 1 - Tel/Fax : 01-231.50.97
E-mail: contact@skin.ro - http://www.skin.ro

INSTALEAZĂ ULTIMUL DRIVER!

Acel mic pachet software atât de neglijat îţi poate aduce o creştere a performanţei. Îl instalezi în fiecare lună?

DE MULTE ori driverele plăcilor de bază sau a celor video nu sunt luate în serios şi se neglijează actualizarea lor periodică. Pe multe calculatoare driverele sunt aceleaşi ca atunci când el a fost achiziţionat şi de aici lună de lună rezultă probleme şi mai departe scrisori care ne sosesc la redacţie. Conţinutul problemelor variază de la incompatibilităţi la probleme de performanţă însă numitorul lor comun este acelaşi: un sistem de operare care nu a mai fost reinstalat de secole şi driveri care nu au fost actualizaţi exact din acelaşi moment.

DE CE?

Ritmul rapid în care producătorii sunt nevoiţi să scoată pe piaţă noile produse (ritm impus de concurenţă) duce de multe ori la diminuarea perioadei de testări de dinaintea lansărilor. Celebrul dead-line face să primim odată cu produsul software slab calitativ sau driveri generici vechi şi cu probleme, meniţi doar să ţină în viaţă produsul şi să îl facă vandabil până când echipa de programatori a firmei va veni cu o versiune performantă a driver-ului dedicat care să transforme produsul într-unul deplin fiabil şi compatibil cu componentele de pe piaţă. S-a dovedit în timp cât de importantă este instalarea ultimei versiuni de driveri, sporul de performanţă obţinut fiind, în unele cazuri, considerabil. Muţi producători au pierdut enorm din cauza unei programări defectuoase a driverelor (cum a fost cazul lui Savage2000 bun pe hârtie dar slab în practică din cauza driverelor sau Matrox G200 cu o funcţie uitată OpenGL.). Să ne gândim, poate chiar un pic amuzaţi acum, cum ar fi arătat un test în urmă cu ani de zile între plăcile TNT2 şi cele Voodoo 3 dacă ar fi fost utilizaţi driverii de acum sau, măcar cunoştinţele actuale ale programatorilor.

ESTE LA MODĂ

În ultima perioadă mai toţi producătorii de chipset-uri s-au întrecut în lansarea de driveri, mai ales în lumea acceleratoarelor 3D, unde aceştia au un rol crucial (NVIDIA a sesizat acest fapt cu mult înaintea tuturor, lansând până în prezent o mulţime de driveri în perioade relativ mici de timp) fapt ce ne-a determinat să realizăm o testare mai amplă a acestor mici programe. Cum spuneam, de multe ori neglijate, acestea aduc sporuri de performanţă pe care în alte condiţii le poţi obţine numai printr-un upgrade în care investeşti zeci de dolari. Te întrebi de ce vecinul de la 3 cu o placă mai slabă ca tine are performanţe mai bune? Nimic mai simplu, are ultimul BIOS şi ultimii driveri şi, în cel mai bun caz o instalare proaspătă de Windows.

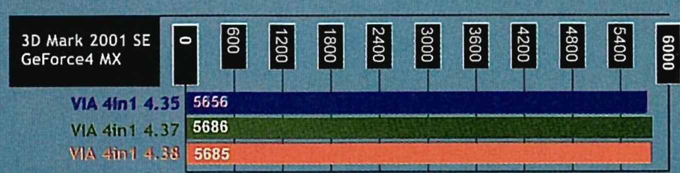
Luna aceasta am încercat să aflăm ce au mai făcut în ultimul timp în domeniul driverilor cei mai mari producători de chipset-uri, indiferent dacă este vorba despre chipset-uri pentru plăci video sau plăci de bază şi pentru asta am comparat diferite variante de driveri de la VIA, SiS, ATI şi NVIDIA cu ajutorul a două benchmark-uri foarte la modă: 3DMark2001SE şi Serious Sam: The Second Encounter. Ceea ce am constatat, din punct de vedere al performanţei, puteţi vedea în continuare.

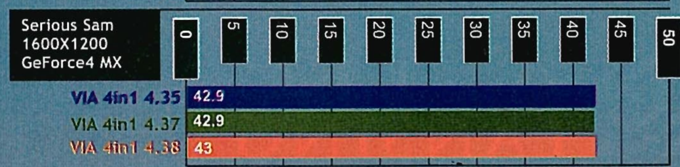
VIA
premiul de popularitate

Cele mai răspândite şi mai populare chipset-uri poartă marca VIA. În cadrul testului am utilizat chipset-ul cel mai folosit în prezent: KT266A care a reuşit într-un timp foarte scurt să se impună autoritar pe piaţa chipset-urilor de plăci de bază pentru procesoare AMD. Placa de bază folosită în test a fost un Abit KR7A, placa video Leadtek A170 GeForce4 MX440, procesorul Athlon XP 1800+, memorie 256 DDR SDRAM Nanya PC 2100, HDD Seagate Barracuda ATA IV. Pentru placa video am folosit ultimii driveri oficiali NVIDIA adică: Detonator 28.32 iar sistemul de operare a fost Windows XP Professional. Versiunile de driveri VIA 4in1 testate au fost: 4.35, 4.37, 4.38. Versiunea de VIA 4in1 4.37 a fost folosită de noi în teste până în numărul trecut iar VIA 4in1 4.38 este folosită din acest număr, fiind ultima variantă oficială (o puteţi găsi chiar şi pe CD-ul revistei din această lună). VIA 4in1 este un pachet de driveri, actualizat periodic, care oferă suport chipset-urilor VIA sub toate sistemele de operare Microsoft Windows (pentru Linux/Unix nu este oferit încă suport). Instalarea acestei colecţii de patru driveri măreşte performanţa sistemului, repară unele probleme apărute şi micşorează posibilitatea apariţiei unor eventuale incompatibilităţi. Aceşti patru driveri sunt: VIA Registry (INF) - activează funcţia VIA Power Management, VIA AGP VxD - oferă suport pentru acces rapid la interfaţa grafică, VIA ATAPI Vendor suport - creşte performanţele prin funcţiile pentru HHD ATA şi VIA PCI IRQ Miniport. La rularea programului de setup, acesta detectează în mod automat versiunea de Windows şi instalează numai ce este necesar. Astfel IDE miniport se instalează numai sub Windows NT (fiind singurul driver din pachetul VIA 4in1 care se instalează în acest sistem) iar IRQ Driver numai sub Windows98. Cum bine se observă din grafice trecerea de la 4.35 la 4.37 se concretizează într-un spor de performanţă de 30 de puncte în 3D Mark 2001 SE, dar şi o scădere foarte mică (de doar 0,2 FPS) în Serious Sam. Trecerea de la VIA 4.37 la ultima versiune de VIA 4in1, ce poartă numărul 4.38, nu a adus nimic spectaculos, fiind o dezamăgire pentru mine să văd că nu obţin nici o performanţă în plus. Cum stabilitatea nu a constituit o problemă la Via 4in1 4.37 puteţi trece sau nu la 4.38.







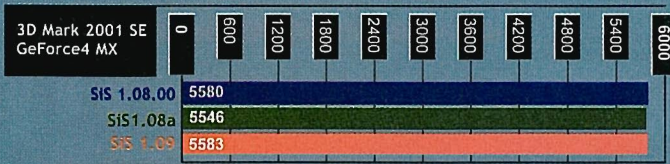


SiS
revine în forţă

Dacă a fost o perioadă în care nu se mai auzea nimic de firma SiS (lucru despre care puteţi citi chiar în interviul dedicat din luna aceasta) iată că acum ea este noua revelaţie pe piaţa chipseturilor. Prin chipsetul SiS735 compania a câştigat încrederea fabricanţilor de plăci de bază, care profitând de preţul mic al acestui chip au reuşit să lanseze pe piaţă produse cu performanţe asemănătoare cu cele ale chipsetului KT266A dar foarte accesibile din punct de vedere financiar. Şi la noi în ţară, unde ficare dolar contează, numărul celor care deţin astfel de plăci a crescut semnificativ. Un al punct puternic al acestui SiS735 este stabilitatea, întrecută poate doar de chipseturile Intel. Placa de bază pe care am realizat acest test a fost WinFast 7350KDA produsă de Leadtek, iar celelalte componente au fost identice cu cele din testul VIA. Am avut şi în acest caz trei versiuni de driveri: SiS AGP 1.08.00, SiS AGP 1.08a şi SiS AGP 1.09. Versiunea 1.08.00 este cea cu care am testat până acum plăcile SiS, SiS 1.08a este versiunea ce vine cu placa de bază WinFast 7350KDA iar SiS 1.09 este ultima versiune aflată pe site-ul SiS (http://driver3.sis.com/agp/sis645/agp109.exe). Rezultatele în testul de 3DMark2001 au evidenţiat că SiS nu a obţinut sporuri de performanţă din schimbarea driverilor, dar nici versiunile nu diferă foarte mult iar în Serious Sam nici nu s-a simţit schimbarea acestora. Aşteptăm o versiune pentru SiS AGP care să aducă ceva mai multă performanţă. Până atunci însă puteţi vedea rezultatele driverelor şi citi despre performanţa noului SiS745 care a apărut deja într-o primă implentare venită de la firma ECS (aceeaşi care a inaugurat pe piaţă şi chipsetul SiS735).



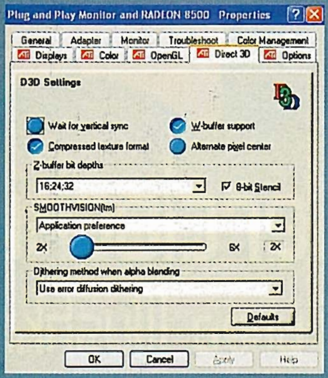


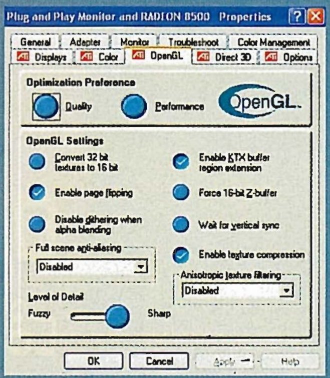




ATI produce surprize

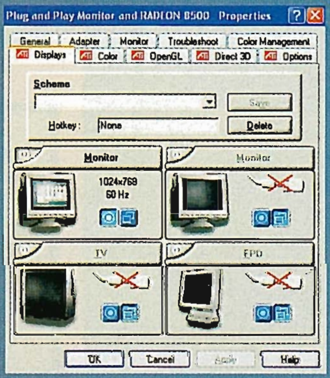
NVIDIA este încă regele vitezei





Singurul adversar viabil pentru NVIDIA în domeniul chipset-urilor grafice este ATI. Mult timp această firmă a continuat să-și păstreze politica de a-și integra chipseturile pentru propriile plăci video. 3dfx a făcut aceeași greșeală și a plătit scump, dar ATI a conștientizat într-un final și a permis și altor firme să producă plăci video purtând marca "Powered by ATI" vânzându-și în mod liber și fără discernământ chipset-urile. Tot mai mulți mari producători de plăci video au adoptat fără rezerve chipseturile ATI, multe dintre ele producând mari surprize. Una dintre acestea este Radeon 8500 care a obținut performanțe foarte bune și, pentru o scurtă perioadă de timp, a reușit să se mențină egal cu cel mai puternic chipset NVIDIA la acel moment: Titanium500.

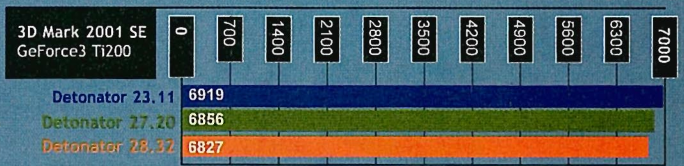
Răspândirea tot mai mare a plăcilor cu chipset ATI, a trezit un interes tot mai mare și pentru driverii ATI. În testul nostru am folosit o placă Hercules All in Woander 8500DV. Deoarece placa este mai nouă nu am găsit decât două versiuni de driver ATI care să suporte acest model. Una din ele este driverul care vine cu placa iar cel de-al doilea este ultimul de pe site-ul ATI (WXP-RADEON-6-13-10-6037-EFG.exe). Componentele folosite au fost tot

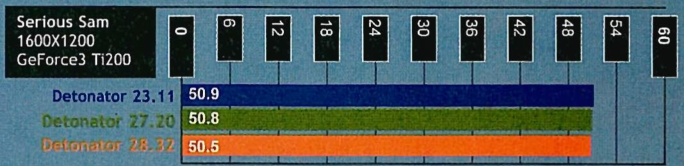


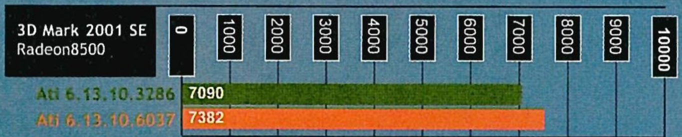
cele din testul de drivere Detonator. Rezultatele obținute în testul 3DMark2001SE au fost uimitoare: o diferență de 292 de puncte. Am crezut că este o întâmplare și am retestat după o nouă reinstalare de Windows: din nou acest rezultat. Este cam ciudat cum în acest test a obținut cu ultimii driveri o creștere substanțială dar în testul openGL realizat cu Serious Sam a obținut o creștere substanțial mai mică. Rezultatele lasă loc pentru multe speculații privind atât performanța plăcilor ATi cât și îmbunătățirile aduse de driverii utilizați din moment ce ei îmbunătățesc numai anumite aplicații. În acest moment mă abțin de la alte comentarii iar concluzia vă las să o trageți singuri.

Cu toate că NVIDIA conduce detașat pe piața acceleratoarelor grafice, și-au făcut un fel de ritual prin lansarea de driveri o dată la maxim o lună. Toți driverii nVidia sunt lăudați de producător că aduc sporuri remarcabile de performanță și de calitate. Datorită noilor chipseturi, ce se succed foarte repede, ultimele versiuni de driveri vin să le ofere suport dar nu întotdeauna aduc cu ele sporuri de performanță și pentru plăcile video mai vechi. Deoarece sunt mereu cu un pas înaintea concurenței sau din alte motive, (cum a fost cazul GeForce4 a cărui lansare a fost amânată datorită vânzărilor foarte bune la GeForce3) chipseturile video nVidia stau mai mult timp în laboratoarele lor de testare. Cu toate acestea primul driver care oferă suport pentru noile plăci nu au o performanță maximă, aceasta fiind obținută cu ajutorul variantelor următoare. În cadrul testelor am folosit placa de bază Abit KR7A (folosită și în cadrul testului de driveri VIA) și două plăci video: Leadtek GeForce3 Ti200 și Leadtek GeForce4 MX440. Versiunile de driveri testați au fost: Detonator 23.11, Detonator 27.20 și Detonator 28.32 (ultimul driver oficial: http://205.158.109.140/Windows/28.32/28.32_winxp.exe). Am efectuat testarea cu două plăci pentru a evidenția că o placă se poate împăca mai bine cu o versiune de Detonator decât alta. Cu Detonator 23.11 nu am putut testa GeForce4 MX440 deoarece această versiune nu oferă suport pentru plăcile GeForce4.

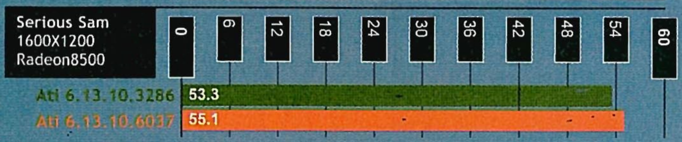
Surprinzător sau nu, GeForce3 Ti200 a reușit performanțe mult mai bune cu Detonator23.11 mergând din ce în ce mai slab, în testul 3DMark2001SE, cu cât am pus versiuni mai noi. Așa că în loc să obținem o creștere a performanței, am constatat o scădere de 63 de puncte în momentul când am trecut de la 23.11 la 27.20 și încă 29 de puncte la update-ul de la 27.20 la 28.32. Un mic calcul ne arată un total de 92 puncte mai puțin între 23.11 și 28.32! Nu vă grăbiți cu criticile. Dacă ne uităm la rezultatele obținute cu GeForce4 MX440 vom găsi acea performanță de care ne povestește NVIDIA. În 3D Mark 2001 SE am remarcat un scor cu 34 de puncte mai mare când am trecut de la Detonator 27.20 la Detonator 28.32. Dacă vreți să vă bucurați de performanțele reale de care este capabilă placa voastră video, vă sugerez să o testați cu mai multe versiuni de Detonator până o găsiți pe aceea care este cea mai potrivită pentru sistemul vostru.

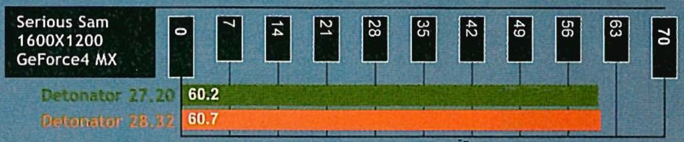













GAINWARD
SOLTEK
SOLTEK COMPUTER INC.
MiTAC
TERRATEC
BIOSTAR
RICOH
VIA VPSD
www.viavpsd.com
AIPTEK
@n IP Company
MULTE
NOUTATI
MULTA
MARFA
DEPOZITUL DE CALCULATOARE
Știrbei Vodă 172, București
www.itshop.ro
e-marfa@depozituldecalculatoare.ro
tel.: 01-221 73 77
ACORP
INTERNATIONAL
AMD
ASUS
CHERRY
CTX
EagleTEC
Highest Performance InnoValue
InnoVISION
HYUNDAI
LG
MITSUMI
Mustek
Microsoft
QTRONIX
NEC
Plustek
The Ultimate in Office Imaging
TEAC
TITAN
PLEXTOR
TRENDnet
TRENDware USA



SPAȚIUL DE LA COOLER LA PROCESOR

Pastele termoconductoare au căpătat o importanță deosebită

LUNĂ de lună, la rubrica HardMail, primim scrisori al căror subiect îl constituie problemele de temperatură care apar în timpul rulării jocurilor sau doar utilizării aplicațiilor de birou. Sisteme identice dar cu temperaturi diferite, coolere diferite dar care oferă temperaturi identice, situații care de care mai ciudate, toate însă având un numitor comun: temperatura de funcționare a procesorului. Întotdeauna, în cazul unei probleme, sunt prioritari pentru mulți utilizatori 2 factori în stabilirea problemei: cooler-ul și procesorul. Lucru greșit, aceștia nefiind singurii factori cu adevărat importanți în acest domeniu. Cel mai puțin cunoscut, deși foarte influent este un factor neglijat de mulți: interfața termică utilizată. Interfața termică este substanța care se ocupă cu transferul căldurii generate de procesor către cooler, pentru o cât mai bună răcire și performanță. Aproape toate coolerele disponibile pe piață vin cu un pătrat roz atașat de baza lor. Acel pătrat roz de substanță asemănătoare cu guma de mestecat este cea mai comună interfață termică. Rolul acestei interfețe nu este acela de a crește performanța coolerului ci de a ajuta coolerul să atingă maximul de performanță prin transferul căldurii generate de procesor către radiatorul coolerului. Necesitatea unei astfel de substanțe vine în primul rând de la faptul că baza radiatorului nu este perfect plană, în majoritatea cazurilor fiind chiar departe de așa ceva, având numeroase striațiuni vizibile cu ochiul liber sau care pot fi simțite prin pipăit. Nici acele radiatoare a căror bază pare fină ochiului liber sau la pipăit nu sunt ferite de deformări de suprafață, vizibile însă în acest caz doar la microscop. Aceste deformări sunt cele mai mari obstacole în calea răcirii perfecte deoarece în ele se instalează aerul, aer care are o conductivitate termică foarte redusă, și astfel pe anumite părți din suprafața de contact între procesor și cooler nu se va realiza transfer termic. Scopul interfeței termice este de a acoperi aceste mici găuri pentru a nu fi ocupate de aer. Bineînțeles, toate aceste interfețe sunt realizate dintr-un material cât mai bun conductor termic și format din particule cât mai mici pentru a pătrunde în cele mai mici adâncituri.

EXISTENȚĂ ȘI APLICARE

Simpla aplicare a unei astfel de interfețe termice nu este însă suficientă pentru a atinge scopul unei răciri perfecte. Foarte important este și modul de aplicare al respectivelor interfețe, sau paste, deoarece sub această formă vin marea majoritate. Ambele suprafețe între care trebuie realizat contactul termic (procesor și cooler) trebuie să fie cât mai curate pentru a preveni amestecul pastei cu alte paste sau cu impurități. De asemenea, stratul de pastă trebuie să fie cât mai subțire și uniform, deoarece prea mult ar crea o distanță între cooler și procesor, iar neuniformitatea ar face ca în unele locuri să existe contact între cooler și procesor iar în altele nu. Fiecare pastă are particularitățile ei însă toate au puncte comune. Este nevoie cum spuneam de curățarea perfectă a pastilei procesorului și a cooler-ului, aplicarea pastei, uscarea, ștergerea fină și reaplicarea acesteia (necesară umplerii porilor din materiale), în final așezarea foarte atentă a cooler-ului pe procesor pentru a nu se strica tot ce se realizase până atunci. În final, în cazul schimbării cooler-ului totul trebuie luat de la capăt după ce procesorul a fost curățat cu acool izopropilic sau alte substanțe dedicate.

ARTIC SILVER 2



Este succesorul lui Arctic Silver, primul produs al firmei căreia îi poată numele. Specializată în realizarea numai acestui tip de produse (paste termoconductoare) firma are rezultate foarte bune, soluțiile sale fiind recunoscute și recomandate de majoritatea integratorilor. ASII este bazat pe argint, particulele din acest metal fiind în concentrație de 99.8%, în suspensie într-o soluție de uleiuri sintetice și particule ceramice. Acele uleiuri sintetice conțin și o cantitate neglijabilă de silicon. Soluția rezultată are o culoare argintie și este relativ vâscoasă, foarte potrivită pentru aplicarea în straturi fine deoarece este puțin probabil să curgă. Dar, datorită argintului care este "majoritar", pe lângă proprietățile termoconductoare, Arctic Silver 2 mai are și proprietăți electroconductoare, chiar dacă fabricantul spune că acestea sunt neglijabile. Asta prezintă un relativ pericol la aplicare, deoarece se pot realiza scurt-circuite între anumite trasee, fie de pe placa de bază, fie de pe procesor, mai ales la procesoarele AMD Athlon și Duron. "Ambalajul" în care este livrat Arctic Silver 2 este o seringă specială ce conține 3g de soluție. Aceste 3g, deși par deosebit de puțin, sunt de ajuns pentru 20-30 de aplicări pe procesoare cu suprafață redusă de contact, adică Athlon, Duron, Pentium3 și Celeron, sau 7-12 aplicări pe procesoare mai mari, în general Pentium 4.

Ofertant		
Tape Computer • www.tape.ro • 01-330.57.83	Preț	7.8$

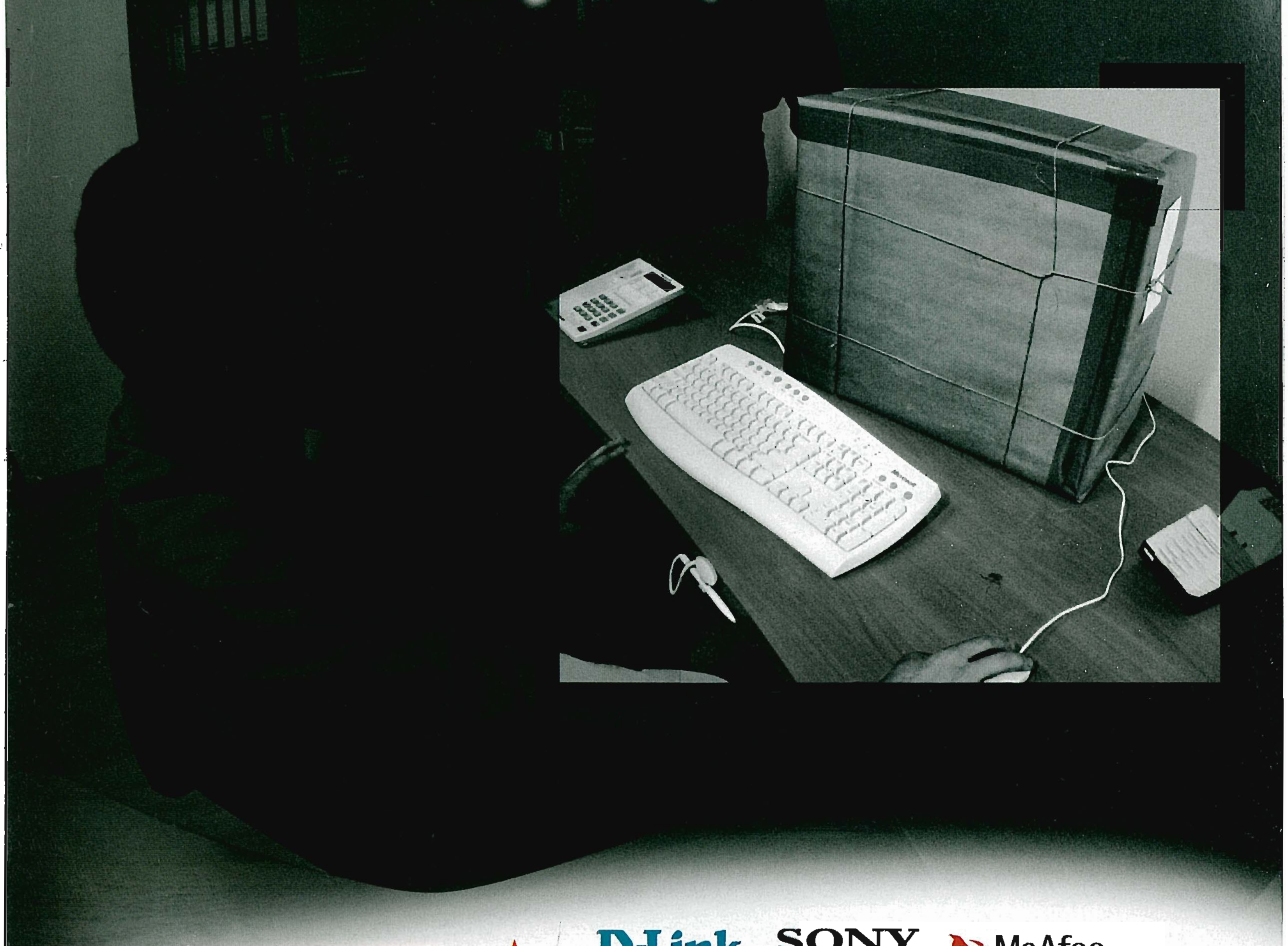
ARTIC ALUMINA



Lansat foarte rapid după Arctic Silver 2, Arctic Alumina este prima (și până acum singura) pastă produsă de Arctic Silver care nu are ca principal ingredient argintul. Bazată în principal pe oxizi de aluminiu și nitrit de boroniu, adică în majoritate materiale ceramice, aflate în suspensie în soluție de uleiuri polisintetice, Alumina a fost concepută să ofere aproape aceeași performanță ca Arctic Silver 2 dar la un preț mult mai mic și fără riscul de scurtcircuit. Un alt lucru nou la Alumina este faptul că nu s-a mai folosit silicon, ceea ce după spusele companiei producătoare, a crescut semnificativ performanța. Din cauză că Alumina este pur izolator electric, îndepărtarea de pe procesor, în cazul în care așa ceva se dorește, este mult ușurată.

Ofertant		
Tape Computer • www.tape.ro • 01-330.57.83	Preț	3.9$

Mai concentraţi asupra afacerii tale



Tekram

D-Link
Building Networks for people

SONY

McAfee
SECURITY

SONICWALL

CYBER DRIVE

Transcend

ProVision
IT DISTRIBUTION

Build your confident efuture.

p-ţa Alba Iulia, nr 8, bl i7, sc 3, et 2, ap 50-52, sector 3, Bucureşti, 70700 România,
tel: (+4 01) 321.1568, (+4 01) 321.3749, fax: (+4 01) 323.6570, www.pro.ro, provision@pro.ro
parteneri autorizaţi:
Elekroweigl - Cluj, tel: 064/433.715,
Warpnet Computers - Suceava, tel: 030/522.419

ARTIC SILVER 3



Cel mai nou produs din familia Arctic Silver este Arctic Silver 3. Este cel mai avansat și cel mai performant produs din familia sa. Bineînțeles, Arctic Silver 3 este bazat tot pe argint, mai precis pe pulbere de argint. Micile particule de argint sunt aflate în suspensie într-o soluție de uleiuri polisintetice, ca și celelalte produse Arctic Silver, dar de această dată firma nu a mai folosit silicon pentru aceste uleiuri, ca la Arctic Silver 2. Astfel că Arctic Silver 3 este un fel de combinație între Arctic Silver 2 și Alumina, în compoziția sa intrând atât argint, cât și ceramice, dar lipsind în totalitate siliconul. Aliajele ceramice se pare că au o rezistivitate termică mai redusă și permit un mai bun contact între particulele de argint. Din păcate, cu toate că și la acest produs firma producătoare spune că nu este bun conductor de electricitate, practica arată altceva. Deci trebuie avută mare grijă la aplicarea pe procesoare AMD, cele Intel neavând contacte pe suprafața carcasei.

Ofertant		
Tape Computer • www.tape.ro • 01-330.57.83	Preț	9.1$

TITAN SILVER



Are avantajul de a fi gratuită însoțind de multe ori coolerele sau procesoarele. La prima vedere, se aseamănă foarte mult cu Arctic Silver 2, mai ales că pe seringă se specifică materialul folosit: argint. Dar prima impresie înșeală, deoarece pasta propriu-zisă este mult mai nisipoasă și mai uscată decât oricare din produsele Arctic Silver, făcând astfel și mai grea aplicarea. Deoarece nici în manualul coolerului pe care îl însoțește nu se specifică, am aplicat această pastă prin metoda clasică, și anume un strat destul de subțire și uniform peste pastila procesorului. Până aici totul a mers destul de ușor, dar evitați contactul direct cu pasta deoarece aceasta murdărește foarte ușor. Din această cauză și îndepărtarea ei de pe procesor a fost foarte anevoiasă. În final am reușit cu alcool izopropilic 99.6% concentrație, de obicei folosit la curățarea circuitelor electronice.

Ofertant		
Însoțește coolerele / procesoarele	Preț	N/E

VASELINĂ SILICONICĂ



Despre vaselina siliconică putem spune că este poate cea mai comună pastă folosită ca interfață termică, fiind ușor de procurat și foarte ieftină. Asta în general pentru că are numeroase alte întrebuințări în electronică și pentru că este în totalitate sintetică. Fiind de un alb lăptos și de o consistență foarte vâscoasă, chiar spre lichid, vaselina siliconică este foarte ușor de aplicat, în general se întinde cu partea plată a unei șurubelnițe sau mai bine cu un bețigaș de plastic plat. Se întinde un strat uniform peste procesor și gata. Unul din avantajele vaselinei siliconice este acela că nu conduce deloc curentul electric, deci chiar dacă se întâmplă să murdăriți procesorul nu este nici o problemă. De asemenea, și curățarea acestei paste este foarte ușor de realizat, chiar cel mai ușor dintre toate pastele din test. Nici măcar nu este nevoie de alcool, doar de o cârpă uscată sau de bețigașe cu vată la capete.

Ofertant		
În magazine - la seringă	Preț	50.000lei

TESTARE

Pentru fiecare tip de pastă am realizat mai multe teste individuale. Între teste, atât procesorul cât și radiatorul au fost curățate de pastă folosind alcool izopropilic și vată. Alcoolul izopropilic este foarte periculos, deci nu trebuie lăsat la îndemâna celor care nu știu să îl folosească.

Pentru determinarea temperaturilor s-au efectuat mai multe măsurători, atât în starea de "idle", adică utilizare a procesorului de 0%, cât și "full load". Pentru starea de idle s-a folosit utilitarul VCool 1.8 beta și calculatorul a fost lăsat să se odihnească aproximativ 15 minute, până când temperatura s-a stabilizat. Pentru "full load" am folosit utilitarul CPU Stability Test 6.0 cu opțiunea de încălzire a procesorului, pentru aproximativ 15 minute. Au fost realizate 5 măsurători pentru fiecare pastă în parte. Cea mai des înregistrată temperatură a fost reținută. Am trecut apoi la partea de overclocking, unde am dorit să constatăm dacă folosirea unei anumite paste are influență asupra frecvenței maxime atinse de procesor. Pentru fiecare pastă am testat temperatura la frecvența maximă atinsă.

Testul a fost realizat pe setări implicite, Athlon XP 1800+ cu voltajul la 1.75V.

valoarea mai mică este mai bună	0 – 50
Arctic Silver 2	35 (38.4)
Arctic Alumina	35 (38.7)
Arctic Silver 3	35 (38.6)
Titan Silver	36 (39.7)
Vaselină siliconică	37 (40.8)

S-a făcut overclocking de la 1533MHz până la 1600MHz, adică 1900+, crescând FSB-ul la 139MHz. În afară de pastele Arctic Silver bazate pe argint, cu toate celelalte paste temperatura a crescut cu un singur grad. Dar de altfel nici frecvența nu a crescut foarte mult, doar cu 66MHz. Se pare că Arctic Silver 2 și Arctic Silver 3 sunt foarte insensibile la temperatură.

valoarea mai mică este mai bună	0 – 50
Arctic Silver 2	35 (38.9)
Arctic Alumina	36 (39.7)
Arctic Silver 3	35 (38.7)
Titan Silver	38 (41.6)
Vaselină siliconică	39 (42.6)

În continuare am mai crescut FSB-ul până la 145MHz pentru a ajunge la o cifră rotundă, 2000+, sau mai precis 1668 MHz. Am crescut și voltajul procesorului până la 1.80V pentru o stabilitate mai mare a sistemului. Temperaturile au crescut și ele. Deja pastele Titan și vaselina siliconică încep să piardă teren în fața concurenței Arctic Silver.

valoarea mai mică este mai bună	0 – 50
Arctic Silver 2	37 (40.6)
Arctic Alumina	38 (41.3)
Arctic Silver 3	36 (39.5)
Titan Silver	40 (43.6)
Vaselină siliconică	42 (45.7)

Mai departe, singurul lucru care a rămas de făcut este să mai creștem atât FSB-ul cât și voltajul. La voltajul procesorului am atins limita maximă a plăcii de bază deoarece am setat VCore la 1.85V, iar FSB-ul a ajuns la 150MHz. Frecvența rezultată este 1725MHz, transformând procesorul într-un Athlon XP 2100+. Ca și la tesul anterior, pastele Titan și vaselina siliconică deje au ajuns la limita puterilor.

valoarea mai mică este mai bună	0 – 50
Arctic Silver 2	39 (42.6)
Arctic Alumina	40 (43.2)
Arctic Silver 3	38 (41.9)
Titan Silver	44 (46.7)
Vaselină siliconică	47 (50.4)

Frecvența maximă de funcționare stabilă a procesorului cu fiecare din pastele utilizate. Deja se pare că am atins pragul limită al FSB-ului, peste 160MHz placa de bază nici măcar nu mai pornea. Din păcate, nici procesorul nu ar fi funcționat la o frecvență mai ridicată decât 1800MHz.

valoarea mai mare este mai bună	0 – 10000
Arctic Silver 2	1783 MHz (155x11.5) - 42 (45.9)
Arctic Alumina	1761 MHz (153x11.5) - 43(46.8)
Arctic Silver 3	1806 MHz (157x11.5) - 41(44.5)
Titan Silver	1737 MHz (151x11.5) - 46(50.2)
Vaselină siliconică	1725 MHz (150x11.5) - 47(50.4)

*Temperaturile din paranteză sunt măsurate cu proba termică; * Temperaturile sunt în grade Celsius



HERCULES

3DPROPHET ALL-IN-WONDER 8500DV

363$+TVA Hercules și-a imaginat topul dotărilor multimedia

Cea mai recentă placă din familia All-In-Wonder nu mai vine direct de la ATi ci de la un producător cunoscut până acum pentru plăcile sale bazate pe chipseturi NVIDIA. Oferta celor de la Hercules se remarcă prin facilitățile multimedia deosebite, oferite cu toată generozitatea. Am rămas plăcut surprinși de numeroasele dotări ale acestei plăci, care fac din Hercules 3D Prophet All-In-Wonder 8500DV una din plăcile video complete în domeniul multimedia.

DIRECT PE PLACĂ

Primul punct deosebit prezent pe placă este lipsa adaptorului pentru monitor. Conectarea la acesta se va face prin intermediul unui adaptor VGA-DVI (inclus), astfel că nu există posibilitatea de utilizare simultană a unui monitor și a unui display care utilizează conectare DVI. Următorul lucru imediat observabil este un TV-Tuner cu 125 de canale, port input/output ca și o intrare FireWire (IEEE 1394), foarte folositoare celor ce dețin o cameră video digitală. Prin intermediul unui cablu adaptor input/output se poate conecta la placă un controller pe care se află o nouă serie de conectori: intrări și ieșiri audio-video (s-video in/out, video composite in/out, stânga audio in/out, dreapta audio in/out) plus încă un port FireWire și o mufă audio digitală (S/PDIF). Nu în cele din urmă, placa dispune de o telecomandă ATi care poate controla în întregime software-ul plăcii iar prin intermediul unei funcții de simulare a mouse-ului se poate controla chiar tot calculatorul, deși această utilizare este relativ incomodă.

PERFORMANȚE NU FOARTE SPECTACULOASE

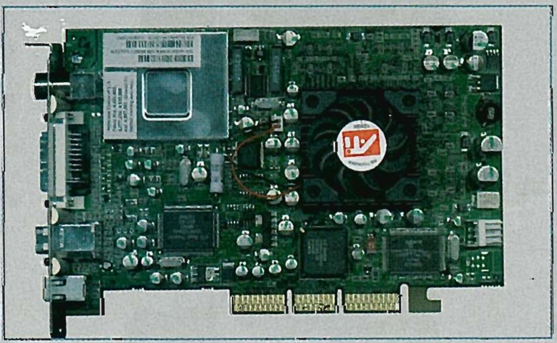
Pe partea performanțelor în jocuri trebuie să remarcăm o diferență evidentă între plăcile Radeon 8500 obișnuite și aceasta. De la început iese în evidență prin diferența frecvențelor: chipsetul este la 230MHz (față de Radeon 8500: de la 250Mhz la 275MHz), iar memoria este la 190MHz (Radeon 8500: de la 250Mhz la 275MHz). În teste aceste diferențe s-au concretizat într-un deficit evident de performanță dar se poate juca cursiv și fără nici o problemă orice joc. În 3D Mark 2001 (1024x768) diferența față de 3D Prophet FXD8500 LE a fost de 1104 puncte deși în rezoluție mai mare (1280x1024) diferența se reduce la 853puncte. În Serious Sam (1600x1200) a obținut 55,1 fps mai mult cu 11,9 fps-uri decât Gainward GeForce4 MX și cu doar 4,9fps-uri mai puțin decât Gainward GeForce3Ti500.

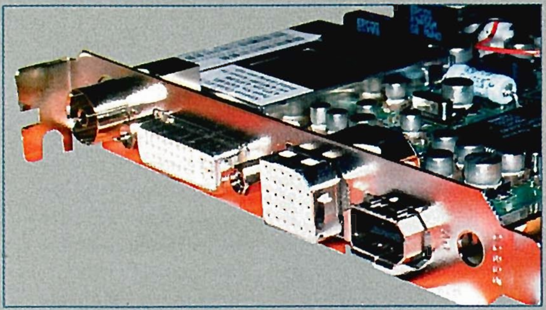
INSTALARE RAPIDĂ

Software-ul însoțitor și driverii se instalează foarte ușor prin intermediul unui singur program setup. Programul principal este binecunoscutul (*pentru cei care au lucrat cu plăci video ATI*) "Multimedia Center", ajuns la versiunea 7.5, care înglobează suport pentru toate funcțiile multimedia necesare: DVD, TV, Teletext, Audio-CD și Video-CD. Pe un al doilea CD găsim un alt însoțitor al plăcilor All-In-Wonder: Ulead VideoStudio 5.0 foarte util în procesarea capturilor video și chiar în realizarea capturii în sine. Când am ales programul pentru TV și am apăsat butonul pentru setarea canalelor, software-ul a detectat automat standardul "România" și a găsit canalele fără probleme. În cadrul testelor noastre am realizat capturi video după diferite posturi TV la diferite rezoluții și cu diferite codecuri. Ne-a plăcut posibilitatea de a seta diferiți parametrii (rezoluție, calitate, codec de comprimare, etc.) pentru realizarea capturilor și salvarea cu diferite nume a acestor setări. Astfel se poate alege rapid un profil dorit pentru o anumită înregistrare. Și captura după o cameră video analogică a decurs foarte bine realizând atât fișiere video cât și imagini la o calitate bună.

CONCLUZII

Un ușor overclocking ar rezolva o parte din aceste minusuri de performanță, iar pe partea de dotări nu este întrecută de nici o altă placă video actuală. Dacă sunteți un jucător împătimit, Hercules 3D Prophet All-In-Wonder 8500DV nu este ceea ce vă trebuie, însă dacă vă pasionează editarea video și funcțiile TV această placă este tot ceea ce ați putea să vă doriți.

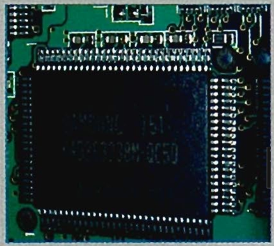




Conectori TV, DVI, port input/output, FireWire.



Telecomanda ATi



Memoria Samsung de 5ns



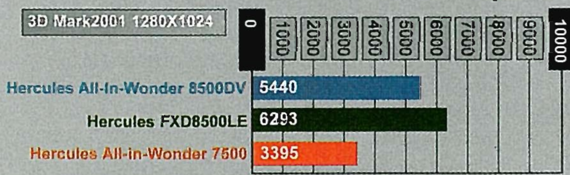
Tunerul TV care vă transformă PC-ul în televizor

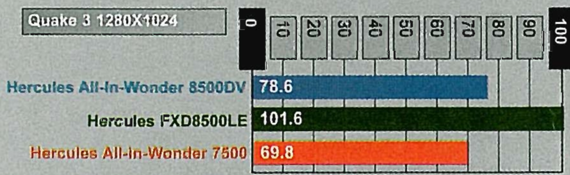


Controller cu conectori audio in/out, S-video in/out, video composite in/out, FireWire și S/PDIF IN.



Scanarea programelor relevă posibilitățile Tuner-ului de a prinde toate canalele deși unele nu au o claritate deosebită.





Detalii tehnice	
Chipset	Radeon8500
Memorie	64Mb DDR (4ns)
Video In	da
Frecvență chipset	230MHz
Frecvență memorie	190MHz
Dual Head	da
TV-Out	da
DVI	da

Rezultate teste		
3DMark2001SE	1280	5584
	1600	4201
Quake 3	1280	114.4
	1600	78.6
Video Mark	1873	
Q735, P449, F689		
Serious Sam	1280	73.5
	1600	55.1

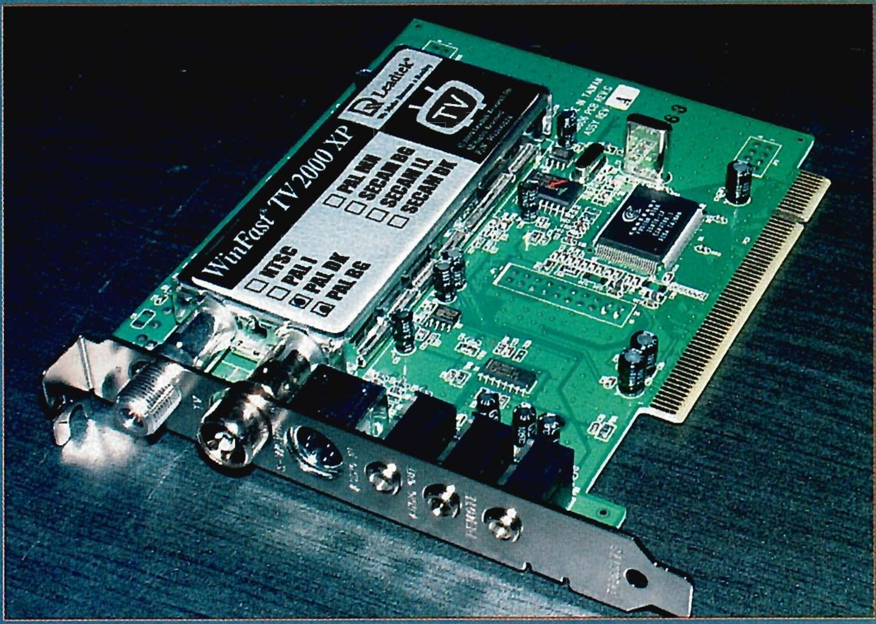
Evaluare (puncte)	
Performanță	1.285
Dotări	0.03
Verdict	1.315
Contact	
Distribuitor	Ubisoft
Web	www.hercules.com
Telefon	01-231.67.69
Preț/Garanție	363$/36 luni

LEADTEK

WINFAST TV2000 XP

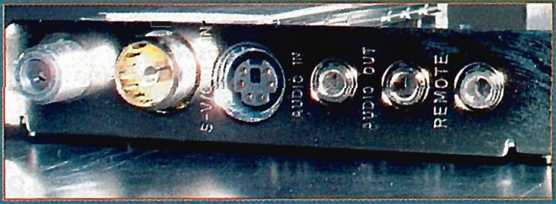
59$+TVA Picture-in-picture pe calculator

Distribuitor: Skin Media • Tel.: 01-231.50.97 • Web: www.skin.ro





Telecomanda asigură un acces facil la software-ul tuner-ului TV și al tuner-ului radio



Conectorii: antena FM, cablul TV, S-VIDEO IN, Audio-In, Audio-Out, conectarea receiver-ului pentru telecomandă

Testele de produse ale acestei luni au inclus un TV/FM Tuner produs de Leadtek. Continuator al seriei începute de WinFast TV2000, acesta dispune de standardele PAL B/G și PAL D/K astfel încât nu veți fi nevoiți să mai realizați operații suplimentare de tragere în bandă cum am întâlnit la alte tipuri de TV-Tunere. WinFast TV 2000XP este însoțit de o antenă FM, un cablu S-video și video composite, un cablu audio (necesar conectării TV-Tunerului la mufa line-in a plăcii audio), telecomandă, două baterii, receiverul pentru telecomandă (ce se introduce direct în tuner, nu într-un port USB așa cum am întâlnit la alte unități) și un CD cu drivere și utilități. Telecomanda are un design ergonomic și este dotată cu toate funcțiile necesare, controlând atât TV-Tunerul cât și radio-tunerul. Raza de acțiune a telecomenzii este bună (atenție unde vă lipiți receiverul pentru a oferi o cât mai bună comunicare cu telecomanda). Are inclus și un radio-tuner FM care s-a comportat foarte bine în timpul testelor noastre având un software ergonomic și ușor de folosit.

RECEPȚIONARE TV

Recepționarea canalelor s-a făcut fără probleme iar setarea lor este foarte facilă grație programului bine realizat. Sunt astfel scanate toate posturile fiind reținute și salvate automat

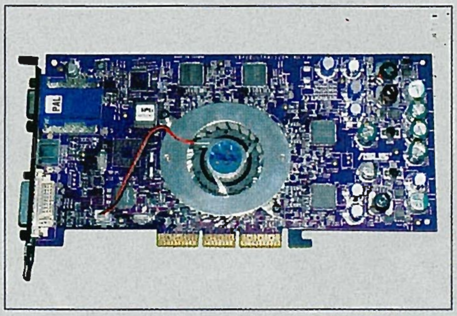


Player-ul software al tuner-ului TV

toate cele prinse. O funcție foarte interesantă este "picture in picture" ce permite urmărirea unui al doilea post, simultan cu cel principal. Prin intermediul software-ului însoțitor, TV-Tunerul poate fi programat să realizeze capturi video într-o anumită perioadă de timp ținând loc de VCR. Rezoluția capturilor poate fi până la 640x480 iar din fereastra de setări a capturilor se poate modifica limita de timp sau de spațiu pentru fișierul video rezultat și se alege atât codecul video (MPEG I și II) cât și cel audio. Software-ul este realizat în spiritul noului Windows XP, integrându-se perfect în decor. Producătorul recomandă un sistem minim Pentium II 300 MHz cu 16MB RAM dar eu sugerez un minim de 64MB pentru o utilizare optimă. Pentru cei care nu vor să scape o emisiune TV când lucrează la calculator sau vor să folosească PC-ul pe post de VCR, WinFast TV 2000XP poate fi soluția pe care o caută.

GeForce4 Ti4600 **ASUS** V8460Ultra Ti4600

TI4600 VINE ŞI DE LA ASUS

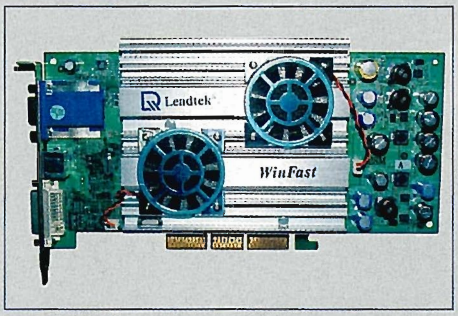


GeForce4 Ti4600 a fost implementat de Asus în placa video V8460 Ultra. Aceasta are culoare mov iar coolerul nu este aşa frumos şi nici nu pare foarte eficient pentru overcloking. Acesta nu va fi posibil şi din cauza lipsei complete a coolerelor de pe memorii. Placa este dotată cu 128 MB DDR la 4ns, TV-Out şi DVI (pentru conectarea monitoarelor LCD). Frecvenţa memoriei este de 650 MHz (325MHzx2) iar a chipsetului de 300MHz. În 3DMark 2001(1024x768) a obţinut scorul de 10036 de puncte foarte aproape de Leadtek WinFast A250 (10096 puncte) iar în Quake3 (1024x768) a reuşit 213,1 FPS. Pachetul bogat este compus din: CD cu drivere, software-ul AsusDVD, jocurile Aquanox şi Midnight GT, cabluri, un adaptor din DVI în VGA (foarte util celor ce doresc să folosească două monitoare CRT simultan, lucru posibil datorită tehnologiei nView). Este o placă foarte rapidă, având însă doar chipset-ul ca principal atu. Preţul rămâne încă prohibitiv pentru un gamer român.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 Ti4600	3DMark2001SE	1280	8489	Performanţă	2.046
Memorie	128Mb DDR (4ns)		1600	6917	Dotări	0.01
Video In	nu	Quake 3	1280	182.5	Verdict	2.056
Frecvenţă chipset	300MHz		1600	141.8	**Contact**	
Frecvenţă memorie	650MHz	Video Mark	2260		Distribuitor	ICG-Romsoft
Dual Head	da	Q784, P875, F600			Web	www.icg.com.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	123.3	Telefon	01-224.03.33
DVI	da		1600	96.8	Preţ	465$

GeForce4 Ti4400 **Leadtek** A250TD

BI-TURBO LA TI4400

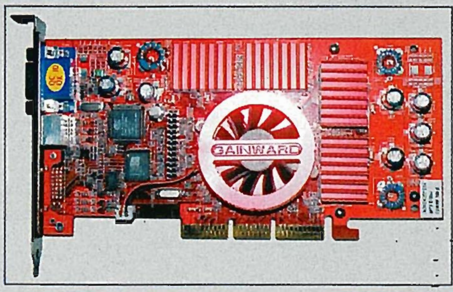


A250TD este bazată pe GeForce4 Ti4400, fratele mai mic al GPU-ului GeForce4 Ti4600. Acesta are o lăţime de bandă a memoriei de 8,8GB/s faţă de cei 10,4Gb/s de care beneficiază GeForce4 Ti4600. A250TD are designul identic cu cel al plăcii WinFast A250 Ultra iar performanţele în jocuri sunt excelente reuşind un scor de 9646 puncte în 3DMark2001 la rezoluţia 1024x768. Placa vine însoţită de două jocuri: Gunlok şi Dronez, iar pe CD-ul cu driveri găsim programul WinFastDVD. Cunoscutul WinFox2 asigură o interfaţă prietenoasă cu setările plăcii video, iar în cazul acestei plăci este chiar de mare ajutor dacă vrem să realizăm un overcloking pentru o perioadă scurtă, deoarece coolerul (care merită premiul pentru cel mai bun cooler de pe o placă video) permite mărirea frecvenţei la chipset şi la memorie substanţial. WinFast A250TD este cu siguranţă visul oricărui gamer (după plăci bazate pe Titanium 4400) dar din păcate şi preţul pentru această categorie este proporţional cu performanţa.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 Ti4400	3DMark2001SE	1280	8007	Performanţă	1.936
Memorie	128Mb DDR		1600	6391	Dotări	0.02
Video In	nu	Quake 3	1280	176.6	Verdict	1.956
Frecvenţă chipset	275MHz		1600	134.2	**Contact**	
Frecvenţă memorie	550MHz	Video Mark	2250		Distribuitor	Skin Media
Dual Head	nu	Q779, P870, F600			Web	www.skin.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	116.1	Telefon	01-231.50.97
DVI	da		1600	89.3	Preţ/Garanţie	322$/24luni

GeForce3 Ti500 **Gainward** GeForce3 Ti500 Power Pack

FURIA ROŞIE TURBO

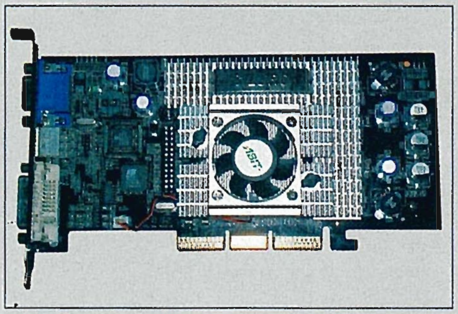


Produsul firmei Grainward se remarcă prin culoarea roşie şi cooler-ul cu design ingenios. În pachet se află două CD-uri, unul cu driveri NVIDIA şi unul cu software(InterVideo, WinDVD). Este dotată cu 128 MB DDR protejaţi de radiatoare (evident tot roşii), dar această cantitate mare de memorie se justifică numai în rezoluţii foarte mari. PowerStrip a raportat frecvenţa chipsetului de 210MHz şi a memoriei de 480MHz (2 x 240MHz). Memoriile au viteza de 3,8ns şi este o placă video ce oferă posibilităţii destul de mari de overcloking. În timpul testelor, s-a comportat impecabil având rezultate foarte bune. În 3Dmark2001 (1024x768) a obţinut 7557 iar cu noul test 3DMark2001SE (1200x1024) 6259 puncte. În Quake3 la rezoluţia maximă (1600x1200), cu setările High Quality a trecut de bariera de 100fps şi nici măcar Serious Sam pe rezoluţie de 1600x1200 nu a reuşit să provoace greutăţi acestei plăci. Încă o dată chipsetul Ti500 îşi arată valoarea, demonstrând că având o implementare bună poate obţine rezultate remarcabile.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce3 Ti500	3DMark2001SE	1280	6259	Performanţă	1.500
Memorie	128Mb RAM (3.8ns)		1600	4968	Dotări	0.015
Video In	nu	Quake 3	1280	140.8	Verdict	1.515
Frecvenţă chipset	240MHz		1600	102.1	**Contact**	
Frecvenţă memorie	500MHz	Video Mark	2195	–	Distribuitor	CARO Grup
Dual Head	nu	Q785, P809, F600		-	Web	www.caro.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	82.5	Telefon	01-313.71.09
DVI	nu		1600	60	Preţ/Garanţie	233$/36 luni

Titanium200 **Abit** Siluro GeForce3 Ti200

MEMORIE DE 4NS ŞI IEŞIRE DVI

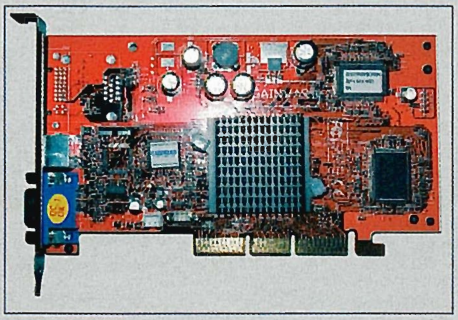


Abit a ales culoarea neagră pentru placa sa cu chipset GeForce3 Ti200 din seria Siluro. Aceasta este dotată cu 64MB DDR la 4ns la o frecvenţă de 400Mhz (2x200Mhz) în timp ce frecvenţa chipsetului este de 175MHz. În teste s-a comportat bine iar instalarea a decurs fără nici o problemă. Memoria de 4ns permite overclocking, dar rezultatele, chiar dacă sunt foarte bune, nu sunt pe măsura riscurilor asumate. Într-un eventual overcloking frecvenţa chipsetului poate fi ridicată până aproape de 230MHz iar a memoriei până la 450 MHz. Performanţele în teste au fost normale pentru chipsetul GeForce3 Ti200 obţinând în 3DMark2001 a obţinut 6757 puncte în rezoluţia de 1024x768 şi 5263 puncte în rezoluţia de 1280x1024. Placa Siluro GeForce3 Ti200 vine în trei versiuni: simplă, cu terminaţia "V" dotată cu video out iar modelul "DVI" are video-out şi DVI-I. Placa testată de noi este versiunea Siluro GeForce3 Ti200DVI şi este însoţită de trei cabluri pentru TV-Out şi un CD cu drivere şi cunoscutul WinDVD.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce3 Ti200	3DMark2001SE	1280	5346	Performanţă	1.290
Memorie	64Mb (4ns)		1600	4102	Dotări	0.015
Video In	nu	Quake 3	1280	117.4	Verdict	1.305
Frecvenţă chipset	175MHz		1600	83.6	**Contact**	
Frecvenţă memorie	200MHz	Video Mark	2197		Distribuitor	Tape Computer
Dual Head	nu	Q782, P815, F600			Web	www.tape.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	69.7	Telefon	01-330.57.83
DVI	da		1600	50.1	Preţ/Garanţie	169$/12 luni

GeForce4 MX440 Gainward GeForce4 MX Power Pack

MX440 PLIN DE PUTERE

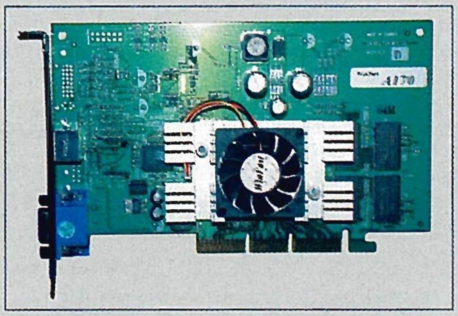


Strategia de marketing a Gainward a fost să-și coloreze plăcile în roșu însă chiar dacă dă bine, culoarea nu are nici o legătură cu performanța. Placa dispune de memorie 64 MB DDR produsă de Samsung ce rulează la o viteză de de 5ns. Memoria nu este dotată cu un sistem de răcire iar răcirea chipsetului se realizează doar printr-un simplu radiator. Lipsa răcirii active lămurește pe deplin asupra posibilităților reduse de overcloking. Rezultatele obținute se apropie de cele obținute de Abit și de Leadtek GeForce4MX (prezentate în XPC29 și XPC30) dar nu reușește să le depășească. În 3DMark2001 punctajul la rezoluția de 1024x768 a fost de 5636 iar la 1280x1024 a reușit un scor de 4212 puncte. În Serious Sam a avut rezultate bune, mișcându-se cursiv la rezoluția maximă de test (1600x1200) cu 43fps iar în rezoluția de 1280x1024 a avut 60,2fps. Punctul slab al plăcii rămâne lipsa unei răciri eficiente atât a chipsetului cât și a memoriilor în timp ce TV-Out este singura dotare hardware.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 MX440	3DMark2001SE	1280	4262	Performanță	1.120
Memorie	64Mb RAM (5ns)		1600	3163	Dotări	0.005
Video In	nu	Quake 3	1280	104.6	Verdict	1.125
Frecvență chipset	275MHz		1600	73.6	**Contact**	
Frecvență memorie	400MHz	Video Mark	2206		Distribuitor	CARO Grup
Dual Head	nu	Q784, P940, F481			Web	www.caro.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	60.2	Telefon	01-313.71.09
DVI	nu		1600	43	Preț/Garanție	114$/36 luni

GeForce4 MX420 Leadtek A170 TH

ZBIOS TE APĂRĂ DE PROBLEME

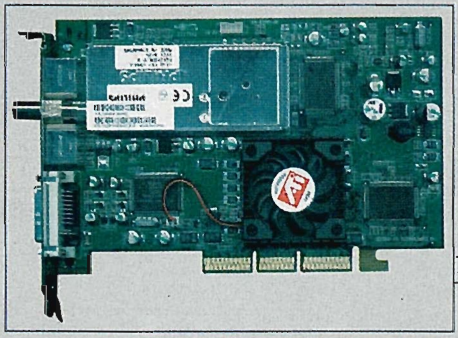


GeForce4 MX420 este cea mai ieftină soluție din clasa GeForce4MX. Are o lățime de bandă a memoriei de 2,7Gb/s (GeForce4 MX460 are 8,8Gb/s iar GeForce4 MX440 are 6,4GB/s) și poate procesa 31 de milioane de triunghiuri pe secundă. Soluția de la Leadtek bazată pe acest GPU este foarte bine dotată atât din punct de vedere hardware cât și software. Producătorul a introdus o serie de tehnologii noi menite să protejeze placa de eventuale probleme. ZBIOS prin care BIOS-ul plăcii grafice este protejat prin împărțirea sa în două: o parte primară și una secundară numită "Backup BIOS". Când cel principal este afectat de un virus sau de un alt eveniment distructiv, ZBIOS face backup automat în mod transparent pentru utilizator. Placa este dotată cu monitorizare hardware și cu 3 LED-uri ce indică eventuale erori. Prin intermediul softwareului WinFox 2 putem monitoriza placa în overcloking. A170 TH este recomandată pentru cei ce vor înlocuitor pentru GeForce2 MX.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	GeForce4 MX 420	3DMark2001SE	1280	2602	Performanță	0.748
Memorie	64 Mb SDR (5ns)		1600	1758	Dotări	0.01
Video In	nu	Quake 3	1280	57.1	Verdict	0.758
Frecvență chipset	250MHz		1600	38	**Contact**	
Frecvență memorie	166MHz	Video Mark	2205		Distribuitor	Skin Media
Dual Head	nu	Q784, P940, F480			Web	www.skin.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	39.1	Telefon	01-231.50.97
DVI	nu		1600	27.1	Preț	97$

Radeon7500 Hercules 3D Prophet All-in-Wonder 7500

TUNER DE CALITATE

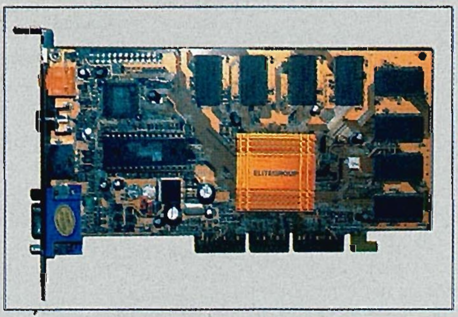


Bazată pe chipsetul Radeon 7500, această placă ne oferă,în primul rând, condiții foarte bune de editare video. Vine în pachet cu software-ul de editare video Ulead Video Studio 5.0 care permite realizarea de filme fără să știm prea multe despre acest domeniu. Recomand totuși să realizați captura cu softul ATI, care salvează direct în format mpg2 și nu în avi cum face inițial software-ul celor de la Ulead (economisind astfel spațiu pe HDD). TV-Tunerul încorporat s-a comportat foarte bine (suportând standardele românești) și a detectat fără probleme toate posturile transmise prin cablu. Ne-a plăcut facilitatea de a transforma desktop background-ul în TV, posibilitatea de a revedea ultimele secvențe atunci când te uiți la TV și modul de a programa înregistrarea la anumită oră și dată. În testele de performanță, chiar dacă nu a excelat, placa 3D Prophet All in Wonder 7500 s-a comportat onorabil.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	Radeon7500	3D Mark 2001	1024	4689	Performanță	-
Memorie	64Mb		1280	3525	Dotări	0.03
Video In	da	Quake 3	1024	105.1	Verdict	-
Frecvență chipset	250MHz		1280	66.8	**Contact**	
Frecvență memorie	180MHz	Video Mark	2090	-	Distribuitor	UbiSoft
Dual Head	da		Q740 P820 F520		Web	www.hercules.com
TV-Out	da				Telefon	01-231.67.69
DVI	da				Preț/Garanție	189$/36 luni

SiS315 EagleTec SiS315

PERFORMANȚE 3D EXTRA REDUSE



Placa celor de la Eagletec este realizată pe baza chipsetului SiS315 și este dotată cu 64MB (producătorul memoriei este WMX) la 7ns. Dotările sunt medii dar performanțele în teste au fost foarte slabe comparativ cu celelalte plăci video testate de noi, iar la instalarea driverilor programul de setup a schimbat background-ul desktop-ului fără să ne ofere posibilitatea de a alege. Placa dispune de TV-Out, S-Video și conectori 3DVR (pentru ochelari 3D) și este însoțită de un CD ce conține driveri și player-ul WinDVD. Cu toate că am putut schimba rezoluția ecranului la valori mai mari, testele noastre nu au reușit să pornească la rezoluțiile noastre standard de testare. În 3DMark2001 (1024x768) placa a obținut doar 1408 puncte, iar în rezoluția de 1280x1024 scorul a fost de 1055 puncte, fiind de peste șapte ori mai slabă decât un GeForce4 Ti4600. În timpul testelor am remarcat momente când placa înregistra doar 4-5 FPS. Este doar o soluție ieftină cu TV-Out și conectori 3DVR.

Detalii tehnice		Rezultate teste			Evaluare (puncte)	
Chipset	SiS315	3DMark2001SE	1024	1464	Performanță	-
Memorie	64Mb		1280	1057	Dotări	0.015
Video In	nu	Quake 3	1024	33.6	Verdict	-
Frecvență chipset	143MHz		1280	-	**Contact**	
Frecvență memorie	160MHz	Video Mark	-		Distribuitor	ICG-Romsoft
Dual Head	nu		Q-, P-, F-		Web	www.icg.com.ro
TV-Out	da	Serious Sam	1280	-	Telefon	01-224.03.33
DVI	nu		1600	-	Preț	N/E

AMD761 **Gigabyte** GA-7DXR+

AMD761 LA LUCRU

Placa Gigabyte GA-7DXR+ este bazată pe chipsetul AMD761 și este versiunea mult îmbunătățită a plăcii GA-7DXR. Placa dispune de 4 porturi USB 2.0 (suport asigurat de NEC D720100AS1), plus două USB1.1 dintr-un total de maxim 8 USB. Gigabyte a dotat placa cu sunet de calitate prin Creative CT5880. Prin intermediul controllerului Promise PDC20276 se poate realiza striping sau mirroring HDD-uri fără să fim nevoiți să plătim foarte mult pentru acest lucru, aceasta fiind o versiune lite dar ce asigură toate facilitățile de care are nevoie un user obișnuit. Setarea multiplicatorului se poate realiza numai din dipswitch-uri iar din BIOS se pot modifica valorile FSB-ului între 100 și 250. Cei ce doresc o placă cu chipset AMD761 trebuie să se gândească la această excelentă soluție de la Gigabyte.

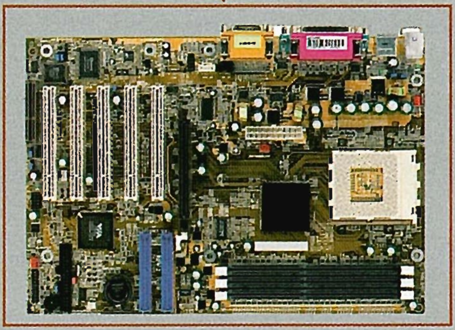


Detalii tehnice		
Chipset	AMD761	
FSB	200/266	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR200/266	
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)	
USB	6/8	
Northbridge	AMD761	
Southbridge	VT82C686B	
ATA	133(RAID)/100/66	
Audio	Creative CT5880	
RAID	da - PDC20276	
Extra	Dual BIOS, LiveBIOS, 4USB 2.0	
Overclocking		
Modificare FSB	100-250 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	nu	
Modificare voltaj	1.100-1.850 (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/da	
Dotări speciale:	Voltaj DDR 2.73, 2.83 Voltaj AGP 1.6, 1.7	
Teste		
Quake3	640x480	216.3
Serious Sam	640x480	143.3
3DMark2001SE	640x480	8362
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1930
	Mem. Float	1781
	CPU Dhrystone	4251
	CPU Whetstone	2133
	Disk	26756
PC Mark 2002	CPU	4583
	Memorie	2941
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.649	
Performanțe sintetice	0.729	
Dotări	0.048	
Verdict	1.427	
Contact		
Distribuitor	UltraPro	
Telefon	01-211.70.90	
Web	www.ultrapro.ro	
Garanție	3 ani	
Preț	105$	

KT266A **DFI** AD73 Pro

PERFORMANȚE DE TOP

Implementarea chipsetului KT266A făcută de DFI pe placa AD73 Pro este una foarte reușită din punct de vedere al performanțelor obținute în testele noastre. Chiar dacă nu strălucește la capitolul layout (conectorii IDE fiind prost amplasați, încurcând placa video) și nu are dotări extraordinare, AD73 Pro reușește să facă o impresie bună. North bridge-ul nu are răcire activă așa cum am fost obișnuiți cu alte soluții dar spațiul liber din jurul socketului ne permite folosirea unui cooler mare. Placa are în dotare și conectori wake-on-lan și wake-on-ring, foarte utili dacă dispuneți de placă de rețea sau modem cu suport pentru aceste facilități. Vă mai puteți îmbunătăți performanța acestei plăci și prin utilizarea RAID-ului de care AD73 Pro dispune. Oferă stabilitate foarte bună și performanțe excelente pentru KT266A.

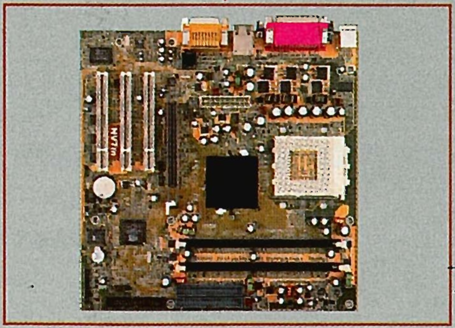


Detalii tehnice		
Chipset	KT266A	
FSB	200/266	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	DDR200/266	
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)	
USB	2/4	
Northbridge	KT266A	
Southbridge	VT8233ACD	
ATA	133/100/66	
Audio	AC97	
RAID	nu	
Extra	wake-on-lan, wake-on-ring	
Overclocking		
Modificare FSB	100-250 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	nu	
Modificare voltaj	1.500-1.850 (pas 0.025V),	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/da/nu	
Dotări speciale:	nu	
Teste		
Quake3	640x480	232.2
Serious Sam	640x480	155.6
3DMark2001SE	640x480	8616
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2028
	Mem. Float	1932
	CPU Dhrystone	4218
	CPU Whetstone	2113
	Disk	25121
PC Mark 2002	CPU	4624
	Memorie	3126
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.690	
Performanțe sintetice	0.745	
Dotări	0.012	
Verdict	1.448	
Contact		
Distribuitor	Tape Computer	
Telefon	01-330.57.83	
Web	www.tape.ro	
Garanție	36 luni	
Preț	85$	

nForce 420D **Abit** NV7m

FĂRĂ OVERCLOCKING

Placa cu chipset nForce420D propusă de Abit este format microATX și are doar 3 sloturi PCI și două DIMM-uri. Este dotată cu sunet de calitate și placă de rețea, astfel că cele 3 PCI-uri se pot dovedi suficiente. O singură observație ar fi de făcut în privința layoutului: așezarea conectorilor de alimentare poate duce, în cazul multor carcase, la situația în care firele de alimentare trec pe deasupra ventilatorului de pe coolerul procesorului împiedicând astfel o bună ventilație. În BIOS am avut surpriza să nu găsesc nimic care să permită overclockingul, iar la memorie am găsit doar posibilitatea de a seta CAS2 sau CAS2,5 și o setare pentru DIMM timing cu două opțiuni: Optimal sau Aggresive. Prețul bun, dotările suficiente pentru userul normal recomandă această placă drept o alegere bună pentru o soluție NForce value.

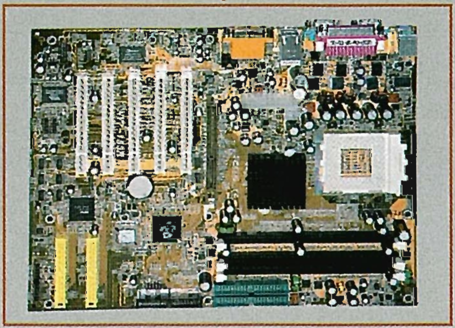


Detalii tehnice		
Chipset	nForce420D	
FSB	200/266	
AGP/PCI/ISA	1/3/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR200/266	
Memorie maximă	1Gb (2 DIMM)	
USB	4/4	
Northbridge	nForce420	
Southbridge	MCP-D	
ATA	100	
Audio	NVIDIA Codec 5.1	
RAID	nu	
Extra	LAN Realtek 8201L	
Overclocking		
Modificare FSB	-	
Modificare multiplicator	-	
Modificare voltaj	-	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	-	
Dotări speciale:	-	
Teste		
Quake3	640x480	231.7
Serious Sam	640x480	154.9
3DMark2001SE	640x480	8632
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1875
	Mem. Float	1823
	CPU Dhrystone	4200
	CPU Whetstone	2127
	Disk	25072
PC Mark 2002	CPU	4678
	Memorie	3172
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.689	
Performanțe sintetice	0.735	
Dotări	0.02	
Verdict	1.445	
Contact		
Distribuitor	Tape Computer	
Telefon	01-330.57.83	
Web	www.tape.ro	
Garanție	24 luni	
Preț	142$	

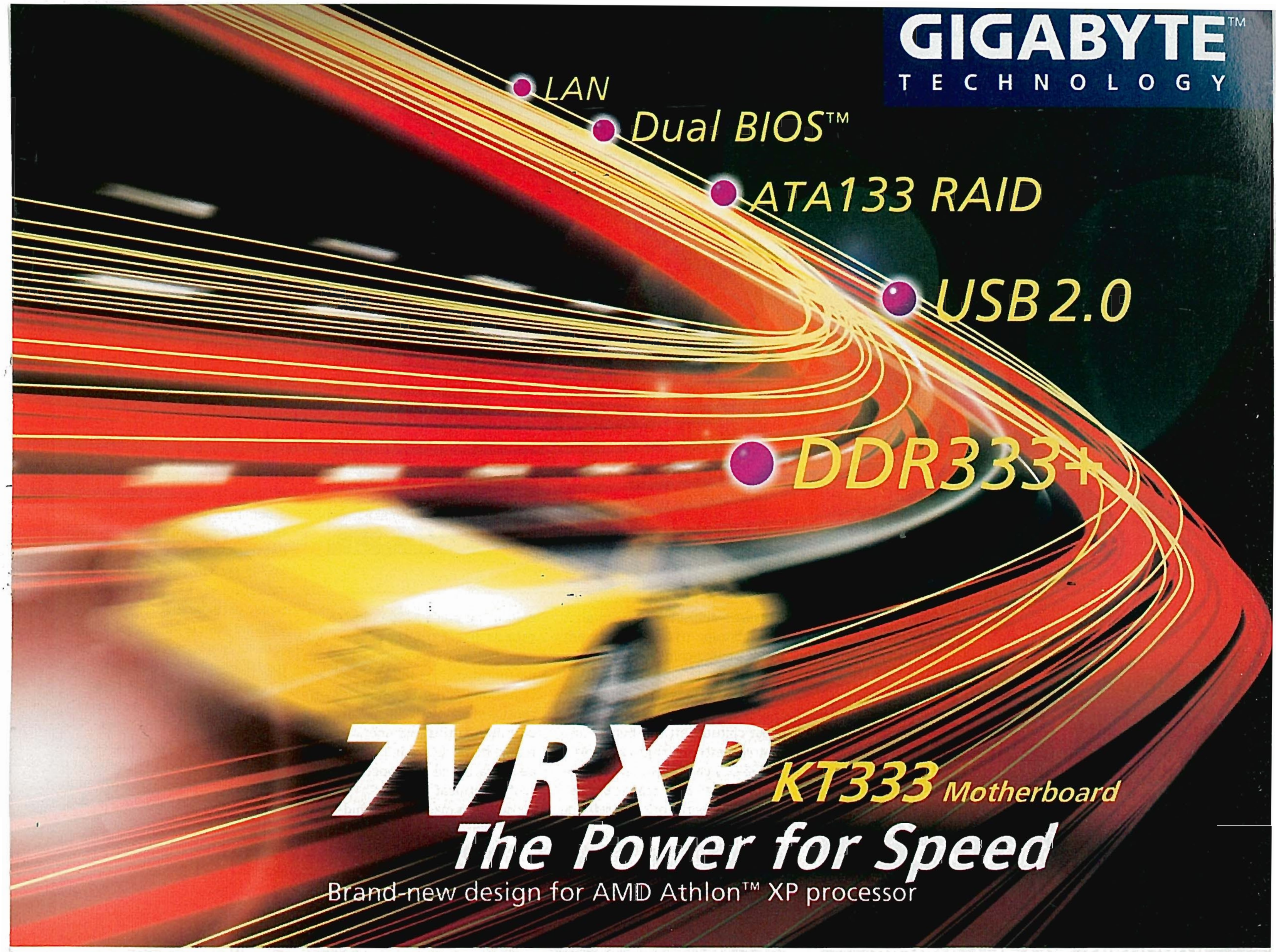
nForce415 **Abit** NV7-133R

DOTĂRI FOARTE BUNE

Bazată pe chipsetul nForce15, NV7-133R a avut rezultate bune, dar această placă se remarcă mai ales prin dotarea excelentă de care dispune. Am remarcat mulțimea de porturi USB: placa dispune de 4 porturi USB1.1 și două USB2.0, standard din ce în ce mai folosit de tot mai multe device-uri. Din layout-ul plăcii care dispune de patru găuri în jurul socketului, se vede că este posibilă folosirea unui cooler foarte mare facilitând overclockingul. În schimb așezarea slotului AGP poate crea mari probleme dacă aveți o placă GeForce4 Ti, fiind așezat în linie cu un condensator cam înalt. Tot placa video obstrucționează accesul optim la sloturile de memorie. Abit a mai dotat placa și cu Raid și suport pentru rețea. Placa este foarte bună pentru cei ce doresc să fie în pas cu tehnologia.

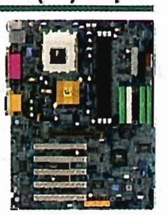


Detalii tehnice		
Chipset	nForce415	
FSB	200/266	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR200/266	
Memorie maximă	1.5Gb (3 DIMM)	
USB	6/8	
Northbridge	nForce415	
Southbridge	MCP-D	
ATA	133/100/66	
Audio	NVIDIA Codec 5.1	
RAID	da	
Extra	2USB 2.0, placă rețea, SP/DIF input/output	
Overclocking		
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	nu	
Modificare voltaj	+3%	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/nu	
Dotări speciale:	FSB Ratio (CPU:AGP), CPU Ext. Clock	
Teste		
Quake3	640x480	231.6
Serious Sam	640x480	155
3DMark2001SE	640x480	8628
SiSoft Sandra	Mem. Int.	1872
	Mem. Float	1817
	CPU Dhrystone	4243
	CPU Whetstone	2126
	Disk	25291
PC Mark 2002	CPU	4678
	Memorie	3181
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.689	
Performanțe sintetice	0.737	
Dotări	0.048	
Verdict	1.474	
Contact		
Distribuitor	Tape Computer	
Telefon	01-330.57.83	
Web	www.tape.ro	
Garanție	24 luni	
Preț	140$	



DDR 333+

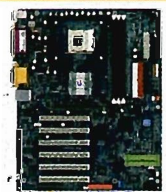
GA-7VRXP VIA KT333/8233A(CE) Chipset



- **Socket A for AMD Athlon™/AMD Athlon™ XP/ Duron™** processors
- World leading **DDR 333** memory support
- **8** USB ports (4 USB2.0) for widely expansion
- **Round corner PCB plate design** for better solidness, better appearance
- Ethernet 10/100Mb LAN on board
- High Quality **Creative PCI Sound** and 5.1-channel support via S/P DIF output
- GIGABYTE patented **DualBIOS™** Technology
- **Rich in Overclocking** features via BIOS setting

P4 Titan DDR

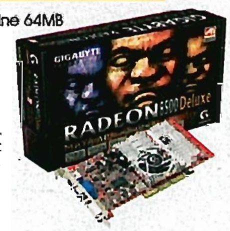
GA-8IRXP Intel 845 Chipset



- Socket 478 for Intel® new 0.13 micro-process and classic Pentium® 4 processor
- Provides **8 USB** connectors (4 by NEC USB 2.0 controller)
- Promise advanced ATA 133 RAID 0,1 support.
- Intel® PRO/100 VE Network Connection
- GIGABYTE patented **DualBIOS™** Technology
- **Rich in Overclocking** features via BIOS setting

New Leader in Graphics Accelerator MAYA

RADEON 8500 Deluxe AP64D-H



- Powered by ATI RADEON™ 8500 Graphic Engine 64MB DDR SDRAM
- Advanced Cooling Feedback System and double side fansink
- V-Tuner For Hardware monitor / performance overdriving
- HYPER Z™ II technology increases memory bandwidth up to 11 GB/sec
- Supports DDR SDRAM memory at 275 MHz, providing 8.8 GB/sec of memory bandwidth
- Improved RAMDAC speed of 400MHz

COMPUTEX TAIPEI

June 3-7, 2002
See you at Hall 2
Booth no: E141-144, 1141-1144, 163-166, 167-170

GA-7DXR+ "Editor's Recommended" DOS/V Power Report Mar. 2001, Japan

GA-7VRXP/8IRXP "Gold Award 2002" OCWorkbench, Feb. 2002, Singapore

GA-8IRXP "Editor's Choice" Motherboards Home World Website, Feb. 2002, USA

GA-8IRXP "No.1" / "No.4" CHIP, Feb. 2002 Czech

GA-8IRXP "Editor's Choice" Tweak Town Website, Feb. 2002, Australian

GA-8IRXP "Editor's Choice Gold Award" VR-Zone Website, Feb. 2002, Singapore

GA-8IRXP "Editor's Choice" PC DIY, Feb. 2002, Taiwan

GA-8IRXP "TestWinner" CHIP on line, Jan. 2002, Germany

Taiwan Symbol of Excellence 1996-2002 5 Years in a row

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE
- The specification and pictures are subject to change without notice
- All trademarks and logos are the properties of their respective holders
- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other

K Tech Electronics
Tel.:+401.224.45.35
Fax:+401.224.55.86
www.ktech.ro
www.ultrapro.ro

Caro Group srl
Tel.:+401.3137109, 3137110,313711
www.caro.ro

ELKOTech Romania
A member of the ELKO GROUP
Tel.:+40(1).224.60.94/95/96
Fax:+40(1).224.60.97
www.elko.ro

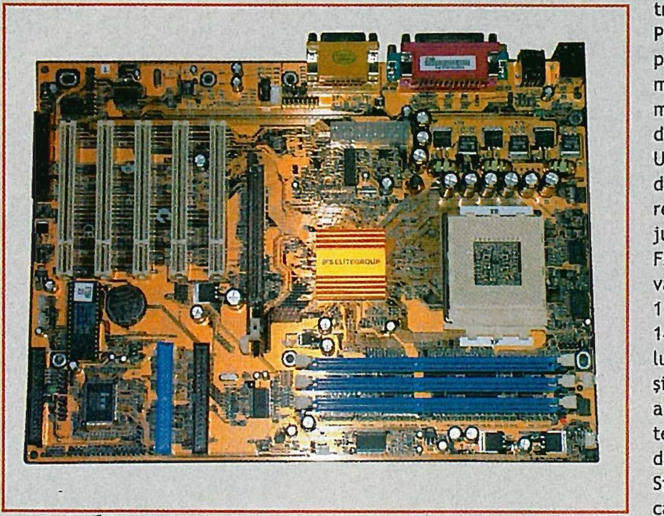
TORNADO SISTEMS/ BOXCOM, ROMANIA
Tel.:+40 1 312 75 07
Fax:+40 1 312 98 20
www.tornado.ro

GIGABYTE TECHNOLOGY
www.gigabyte.com.tw



SiS745 ECS K7S6A

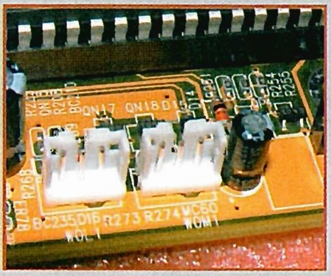
PRIMUL SiS745 TRIMIS LA LUCRU



Lansarea chipsetului SiS735 a însemnat apariţia unui concurent serios pentru chipseturile VIA, dar din păcate nu foarte mulţi producători de plăci de bază nu s-au grăbit să implementeze acest chipset ieftin şi bun. Unul dintre aceşti puţini producători a fost şi ECS care acum la apariţia noului SiS745 nu a scăpat ocazia şi a implementat primul astfel de chipset pe placa K7S6A. SiS745 este un singur chipset deci nu vom găsi pe placă obişnuitele northbridge şi southbridge. Layoutul plăcii este bine realizat, spaţiul mare din jurul socketului permiţând utilizarea unui cooler foarte mare. ECS a marcat direct pe placă tot ce este necesar scutind utilizatorul de consultarea manualului când trebuie făcută o mică modificare. Placa este dotată cu DIMM-uri ce permit un maxim de 1 GB de memorie DDR333 sau 1,5 GB de memorie DDR266/DDR200. Placa dispune de 5 sloturi PCI, două USB1.1 iar sunetul este asigurat de codecul AC97. Setările se realizează din BIOS sau din jumperi. Din BIOS putem schimba FSB-ul dar suntem constrânşi la valori prestabilite: 100, 103, 107, 110, 112, 124, 133, 137, 143, 147, 150, 160. Voltajul procesorului îl putem modifica între 1,100v şi 1,850v în paşi de 0,025v. K7S6A a demonstrat pe parcursul testelor o stabilitate foarte bună datorată în special chipsetului SiS745 recunoscut pentru această calitate a sa. Rezultatele au fost bune, obţinând în 3DMark2001 8396 de puncte, în Quake3 pe setarea "normal" a reuşit 223,7 fps iar pe "fastest" 247,3 FPS. ECS a realizat această placă fără multe opţiuni pentru a oferi o soluţie cât mai ieftină şi cu performanţe cât mai bune şi în mare măsură a reuşit. Pentru cei ce vor stabilitate la un preţ mic, K7S6A poate fi o opţiune viabilă.



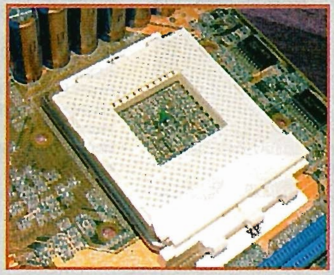
Chipset-ul SiS745 peste care era lipit un radiator



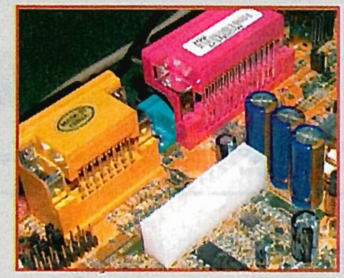
Conectorii Wake on Lan şi Wake on Ring cu care placa este dotată



Conectorii IDE sunt bine plasaţi, neîncurcându-se cu alte componente



Socket-ul este aerisit, permiţând instalarea unui cooler mare.



Plasarea conectorului de alimentare implică trecerea cablului peste cooler



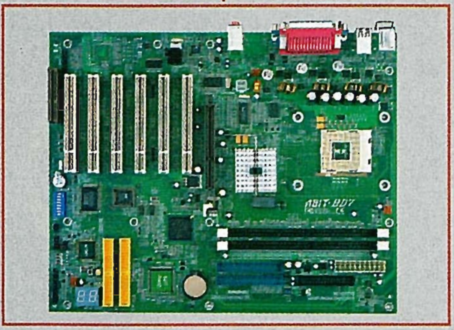
Slot-ul AGP nu se încurcă cu DIMM-urile oferind acces uşor la memorie

Detalii tehnice		
Chipset	SiS745	
FSB	200/266	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	DDR200/266/333	
Memorie maximă	1.5Gb (3 DIMM)	
USB	2/4	
Northbridge	SiS745	
Southbridge	nu	
ATA	100/66	
Audio	AC97	
RAID	nu	
Extra	Wake-on-lan, wake-on-ring	
Overclocking		
Modificare FSB	100, 103, 107, 110, 112, 124, 133, 137, 143, 147, 150, 160	
Modificare multiplicator	nu	
Modificare voltaj	1.100-1.850 (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/da/nu	
Dotări speciale:	nu	
Teste		
Quake3	640x480	223.7
Serious Sam	640x480	149.1
3DMark2001SE	640x480	8505
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2045
	Mem. Float	1871
	CPU Dhrystone	4247
	CPU Whetstone	2131
	Disk	23238
PC Mark 2002	CPU	4641
	Memorie	2899
Evaluare (puncte)		
Performanţe jocuri	0.669	
Performanţe sintetice	0.732	
Dotări	0.006	
Verdict	1.408	
Contact		
Distribuitor	Alliance Computer/Blue Ridge	
Telefon	01-410.79.10 / 01-210.68.28	
Web	www.ecs.com.tw	
Garanţie	24 luni / 12 luni	
Preţ	65$ / 80$	

845D **Abit** BD7-RAID

PERFORMANȚĂ STABILĂ

Implementarea chipsetului 845D a fost foarte bine realizată și de firma Abit prin placa BD7-RAID. Cum ușor putem deduce din numele ei, aceasta are în dotare RAID (HPT372) iar de notat este suportul pentru ATA133, 3 porturi USB și cele 5 sloturi PCI. Am remarcat debug-card-ul care este de mare ajutor atunci când sunt probleme în timpul pornirii, mai ales după un eventual overcloking nereușit. Această facilitate este foarte utilă mai ales pentru cei care testează diferite componente sau atunci când se strică ceva din configurația hardware. Layout-ul și dotările sunt bune, dar din păcate are doar două DIMM-uri iar placa suportă maxim 2GB RAM. Performanțele sunt excelente, obținând în 3DMark2001 un onorabil scor de 7386 puncte, al treilea rezultat între plăcile cu chipset 845D.

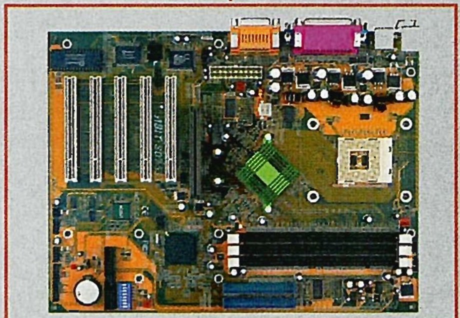


Detalii tehnice		
Chipset	845D	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	DDR200/266	
Memorie maximă	2Gb (2DIMM)	
USB	3/4	
Northbridge	MCH	
Southbridge	ICH2	
ATA	133/100/66	
Audio	AC97	
RAID	HPT372	
Extra	debug card on board	
Overclocking		
Modificare FSB	100-250 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	8-23	
Modificare voltaj	1.1-2.2 (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/nu	
Dotări speciale:	SoftMenuIII, voltaj DRAM 2.5, 2.6, 2.7	
Teste		
Quake3	640x480	181.9
Serious Sam	640x480	107.5
3DMark2001SE	640x480	7625
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2037
	Mem. Float	2042
	CPU Dhrystone	3253
	CPU Whetstone	2092
	Disk	23839
PC Mark 2002	CPU	4173
	Memorie	3703
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.705	
Performanțe sintetice	0.725	
Dotări	0.012	
Verdict	1.442	
Contact		
Distribuitor	Tape Computer	
Telefon	01-330.57.83	
Web	www.tape.ro	
Garanție	24 luni	
Preț	158$	

SiS645 **Abit** SD7-533

POPULARUL SiS645

Abit nu a uitat să folosească pe plăcile sale și SiS645 care luna aceasta a primit deja multă atenție. Sunetul este asigurat de C-Media 8738 iar pe o plăcuță adițională, lângă două porturi USB, avem plăcuta surpriză să descoperim mufe S/PDIF input/output. Din punct de vedere al overclokingului avem posibilitatea de a seta FSB-ul între 100MHz și 165MHz (cam puțin pentru un împătimit al acestui domeniu) și voltajul procesorului între 1,100v și 2,200 (depinde de procesorul utilizat, pentru P4 Northwood valoarea maximă este de 1,650v). Memoria DDR333 și chipsetul SiS645 bine implementat de Abit, au adus plăcii SD7-533 rezultate foarte bune, reușind 7293 puncte în 3DMark 2001 față de Jetway cu 7190 puncte. Cu performanțele demonstrate în testele noastre, Abit reușește să ia conducerea în categoria S645.

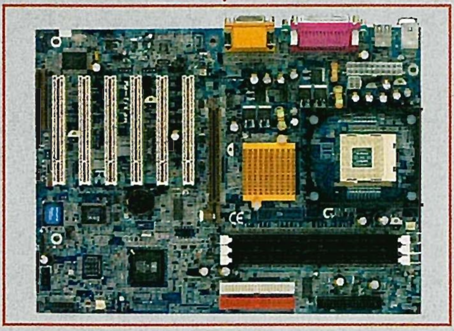


Detalii tehnice		
Chipset	SiS645	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/0/0	
Tip memorie	DDR333/266/200	
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)	
USB	4/4	
Northbridge	SiS645	
Southbridge	961	
ATA	100/66	
Audio	C-Media8738 5.1	
RAID	nu	
Extra	SP/DIF input/output	
Overclocking		
Modificare FSB	100-165 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	nu	
Modificare voltaj	1.100-2.200 (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/nu	
Dotări speciale:	SoftMenu III	
Teste		
Quake3	640x480	216.4
Serious Sam	640x480	107.7
3DMark2001SE	640x480	7433
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2372
	Mem. Float	2373
	CPU Dhrystone	3355
	CPU Whetstone	2897
	Disk	23806
PC Mark 2002	CPU	4198
	Memorie	4156
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.738	
Performanțe sintetice	0.818	
Dotări	0.02	
Verdict	1.576	
Contact		
Distribuitor	Tape Computer	
Telefon	01-330.57.83	
Web	www.tape.ro	
Garanție	24 luni	
Preț	118$	

SiS645 **Gigabyte** GA-8SRX

DUAL BIOS ȘI EasyTune

Din ce în ce mai folosit, chipsetul SiS645 a fost implementat și pe albastrele plăci ale firmei Gigabyte. Prin facilitatea Dual BIOS se reduc considerabil eventualele probleme apărute prin afectarea de viruși a BIOS-ului. O facilitate interesantă este și EasyTuneIII™ care permite un overcloking facil chiar din Windows, tool ce va încânta, cu siguranță, iubitorii de Pentium 4 dornici de peformanțe maxime. Toate aceste facilități oferite de Gigabyte vor mulțumi cu siguranță și pe cel mai critic dintre adepții overcloking-ului. În 3DMark2001 a obținut un scor de 7279 puncte (cu 89 mai mult decât contracandidata de la Jetway) iar în 3DMark 2001 SE a reușit un punctaj de 7483. Posibilitățile de optimizare, dotarea software bună și realizarea îngrijită, fac din GA-8SRX o soluție pentru doritorii de performanță Pentium 4.

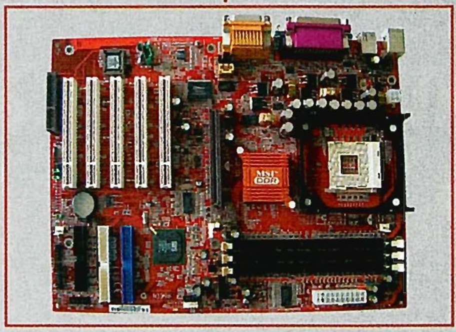


Detalii tehnice		
Chipset	SiS645	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/6/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	DDR333/266/200	
Memorie maximă	3Gb (3 DIMM)	
USB	2/6	
Northbridge	SiS645	
Southbridge	SiS961	
ATA	100	
Audio	Creative CT5880	
RAID	nu	
Extra	Live BIOS, Dual BIOS	
Overclocking		
Modificare FSB	100-200 (din 1 în 1)	
Modificare multiplicator	nu	
Modificare voltaj	1.100-1.850 (pas 0.025V),	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	da/nu/nu	
Dotări speciale:	Control voltaj AGP, DDR, PCI Clock, AGP Clock, DRAM Clock	
Teste		
Quake3	640x480	217.2
Serious Sam	640x480	110.9
3DMark2001SE	640x480	7483
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2059
	Mem. Float	2060
	CPU Dhrystone	3267
	CPU Whetstone	2117
	Disk	21369
PC Mark 2002	CPU	4183
	Memorie	3734
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.748	
Performanțe sintetice	0.725	
Dotări	0.008	
Verdict	1.482	
Contact		
Distribuitor	CARO Grup	
Telefon	01-313.71.09	
Web	www.caro.ro	
Garanție	36 luni	
Preț	95$	

SiS645 **MSI** 645Ultra

VITEZĂ DA, DOTĂRI BA

Placa este bazată pe stabilul chipset Sis645 cu southbridge-ul SiS961 ce oferă posibilitatea folosirii procesorului Pentium 4 cu memorie DDR333. Cum ne-au obișnuit cei de la MSI, și această placă se remarcă prin o grijă deosebită la realizare. Layout-ul este bine realizat, doar veșnica problemă a sloturilor DIMM care devin inaccesibile odată cu montarea plăcii video. În overcloking MSI nu a fost așa darnic cu utilizatorii, oferindu-le posibilitatea de a seta voltajul procesorului între 1,750v și 1,850v din 0,025v și multiplicatorul între 8x și 24x. Performanțele obținute de această placă sunt foarte bune: în 3DMark2001 scorul a fost de 7234 puncte (colega Jetway cu 7190 puncte), iar în 3DMark2001SE a obținut 7366 puncte. În Quake3 a obținut pe setarea "fastest" un excelent 252,1 fps. Un bun SiS645 dar fără dotări.



Detalii tehnice		
Chipset	SiS645	
FSB	400	
AGP/PCI/ISA	1/5/0	
AMR/CNR/ACR	0/1/0	
Tip memorie	DDR333/266/200	
Memorie maximă	3 Gb / 3DIMM	
USB	4/4 1.1	
Northbridge	SiS645	
Southbridge	SiS961	
ATA	100/66	
Audio	AC97	
RAID	nu	
Extra	-	
Overclocking		
Modificare FSB	nu	
Modificare multiplicator	nu (pas 1)	
Modificare voltaj	1.725-1.850 (pas 0.025V)	
Setări (BIOS/Jumperi/dipswitch)	BIOS	
Dotări speciale:	-	
Teste		
Quake3	640x480	222.1
Serious Sam	640x480	109
3DMark2001SE	640x480	7366
SiSoft Sandra	Mem. Int.	2313
	Mem. Float	2312
	CPU Dhrystone	3279
	CPU Whetstone	2109
	Disk	22864
PC Mark 2002	CPU	4154
	Memorie	4067
Evaluare (puncte)		
Performanțe jocuri	0.745	
Performanțe sintetice	0.763	
Dotări	0.008	
Verdict	1.517	
Contact		
Distribuitor	Flamingo Computers	
Telefon	01-236.20.03	
Web	www.flamingo.ro	
Garanție	36 luni	
Preț	95$	

Sony

PASIUNEA FOTOGRAFICĂ

Noua serie digitală de la Sony

Facilitățile oferite de o cameră foto digitală au convins tot mai multe persoane de avantajele acestora. Dacă la apariția lor pe piață prețul lor era descurajant, în acest moment se poate vorbi chiar de o amortizare rapidă pentru cei ce realizează multe fotografii eliminându-se costul filmului foto. Sony vine în întâmpinarea cererii de camere foto digitale cu trei produse, dintr-o serie destinată celor care doresc să treacă de la camerele fotografice clasice la această tehnologie. Chiar dacă această serie este una entry-level, ea are foarte multe îmbunătățiri față de precedentele camere din această categorie. Cele 3 modele oferite sunt P31, P51 și P71.

PERFORMANȚE BUNE PENTRU CLASA ENTRY-LEVEL

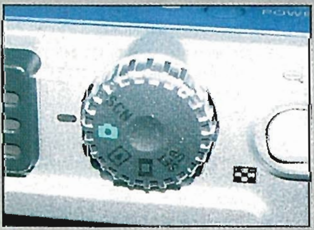
Prima cameră, P-31 dispune de un senzor CCD de 2,1 Megapixeli și zoom digital de 3x, nebeneficiind de zoom opic. A doua cameră ca nivel este P-51 și are un CCD mai mic de 2 megapixeli dar este dotată cu un zoom optic de 2x (82mm). Aceste prime două camere pot realiza imagini la rezoluția maximă de 1600x1200. Topul seriei este P-71. Acesta poate captura imagini la 3,2 megapixeli (rezoluție maximă 2048x1360) și este dotată cu un zoom optic de 3x (117mm) și zoom digital de 2x. Sony a renunțat în această serie la folosirea scumpilor acumulatori Lithium-Ion și a dotat camerele cu acumulatori NiMH format standard AA, ce asigură o utilizare efectivă de aproximativ două ore (reîncărcarea durând circa 13 ore). Carcasele aparatelor sunt realizate din plastic dar articulațiile ușițelor, de la compartimentul bateriilor și a memoriei, sunt realizate dintr-un material metalic foarte rezistent. Ecranul LCD este de 1,5", însă utilizarea sa este opțională, putând fi închis dintr-un buton situat lângă el pentru protejarea bateriilor. Accesul la meniuri se realizează foarte ușor prin intermediul unui D-pad. Opțiunile sunt clare, iar acomodarea cu modul de setare este rapidă.

VIDEO LA MINUT

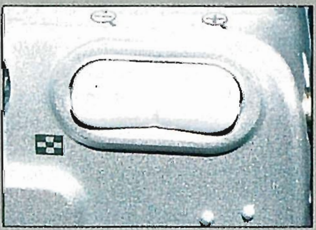
Pe un Memory Stick de 8 MB am putut stoca în timpul testelor 6 imagini la rezoluția 2048x1536,10 imagini la rezoluția de 1600x1200, 15 imagini la 1280x960, 55 imagini la 640x480 și 21 de secunde video la rezoluția 320 HQX (16fps), 1 minut și 26 de secunde video la 320x240(8fps) și 5 minute și 45 de secunde video la 160x112(8fps) și clipuri video (fără sunet) în format mpeg la rezoluția de 320x240 la 16fps dimensiunile fiind limitate numai de capacitatea mediului de stocare. Cum aceste produse nu mai sunt așa scumpe iar Sony anunță mari reduceri și la Memory Stick-uri, camerele digitale pot deveni un lucru obișnuit în vacanțele noastre.

CONCLUZIE

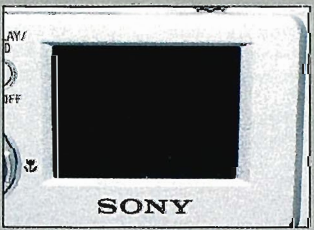
Atributele principale ale acestor camere sunt culorile oferite, ușurința în utilizare și noile opțiuni implementate în timp ce puncte slabe pot fi considerate "zgomotul" de pe poze la ISO100 și lipsa opțiunii manuale de white balance.



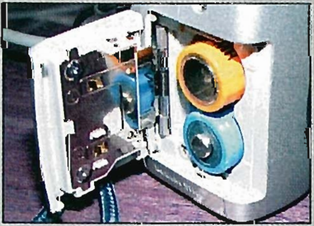
Rotița externă cu care camera este trecută în 5 moduri de lucru



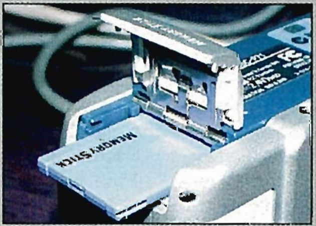
Butonul de zoom este același însă capacitățile sale diferă



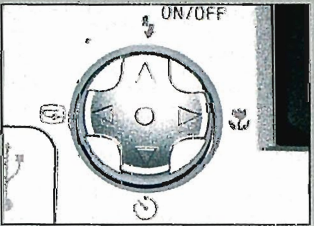
Ecranul LCD care poate fi utilizat în locul viewfinder-ului



Clama de închidere este metalică oferind o durabilitate ridicată



MemoryStick-ul proprietar Sony în slotul special dedicat



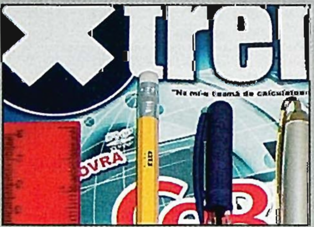
Butonul cu care se realizează lucrul cu meniurile



TEST: Imagine test realizată cu camera P31



TEST: Imagine test realizată cu camera P51



TEST: Imagine test realizată cu camera P71

SONY CYBER-SHOT P71

Maximul de rezoluție și de zoom. Principalele îmbunătățiri aduse de P71 sunt:
- **Moduri multiple white balance** (Auto, Daylight, Cloudy, Fluorescent, Incandescent)
- Nou algoritm pentru **reducerea "zgomotului"** de pe imagine
- **Mod multi burst** (16 frame-uri într-un JPEG)
- **Noi formate de scene** (twilight, twilight & portrait, landscape)

Coordonator vânzări: **Sony Overseas** • Tel.: **01-22.44.710**



SONY CYBER-SHOT P51

Raportare optimă calitate/preț. Beneficiază de zoom optic.

Coordonator vânzări: **Sony Overseas** • Tel.: **01-22.44.710**



SONY CYBER-SHOT P31

Preț minim, zoom numai digital. Camera ideală pentru o investiție mică

Coordonator vânzări: **Sony Overseas** • Tel.: **01-22.44.710**



ASUS CRW 2112A

30 DE SECUNDE MAI RAPID CA 16X



Dacă în urmă cu două numere vă prezentam un drive CD-RW Asus 16/10/40, acum am testat o unitate Asus ce poate scrie cu 32x, rescrie cu 12x și citi cu 40x. Schimbări semnificative nu au fost făcute, și această unitate beneficiază de aceeași tehnologie de prevenire a erorilor, FlextraLink, și DDSS II (Double Dinamic Suspension System) pentru reducerea vibrațiilor motorului în scopul prelungirii duratei de viață. Realizare unei imagini cu Clone CD a durat doar 2 minute și 23 de secunde iar scrierea CD-ului de probă nu a durat doar 4 minute și 19 secunde față de 4 minute și 58 secunde cât a durat cu unitatea 16/10/40. La montarea pe același cablu IDE a unităților Asus 32/10/40 și a unui Teac 40x timpul de scriere a crescut la 5 minute și 6 secunde deci aveți grijă să conectați această unitate singură pe cablu pentru a obține rezultate maxime. La testul de overburning am reușit înregistrare în plus a duratei audio cu 2,26 minute. Timpul de scoatere a CD-ului este foarte mare: 3.08 secunde. Pachetul este cel obișnuit pentru Asus: un manual pentru instalarea unității și unul pentru folosirea ei, software-ul de scriere Nero 5 v5.5.6.4, un cablu IDE, un cablu audio, șuruburi, un CD-R 32x și unul CD-RW 12x.

Detalii tehnice	CDRW 32/12/40X; corectare a erorilor FlextraLink, reducerea vibrațiilor prin DDSSII. Bundle: Nero 5.5.6.4
Contact	ICG Romsoft • 01-224.03.33 • www.icg.com.ro — **Preț: 110$**

Creative PC-CAM300

WEBCAM PORTABIL PRIN CASĂ

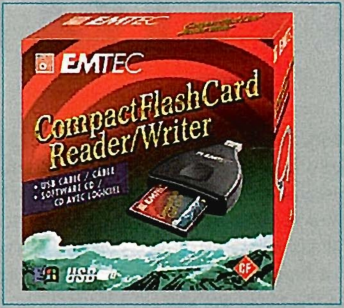


PC-CAM300 de la Creative poate fi utilizat și pe post de cameră foto digitală, dar să nu vă așteptați la fotografii de o calitate deosebită ea este mai exact un webcam portabil. Dispune de o memorie internă de 8 MB și poate stoca 128 de fotografii la rezoluția de 640x480 sau, dacă nu sunteți așa pretențioși, 255 de fotografii la 320x240. Setul de patru baterii ajung (conform documentației) pentru realizarea a 1000 de imagini fotografice, realizate cu blitzul. Poate înregistra până la 75 de secunde video sau 30 minute audio. În cutia produsului se află un cablu USB lung de aproximativ 2 metri, patru baterii alkaline tip AAA, suportul webcam-ului, și un CD bogat în software (Ulead Photo Express 4.0, WebCam Monitor, PixMaker Creative, Oozic Player, PixScreen, etc.). Designul produsului este foarte reușit, însă este dificil de folosit pe post de webcam din cauza lipsei posibilității de reglaj al unghiului de fotografiere. Datorită dotărilor software bune, stilului elegant și prețului acceptabil, PC-CAM300 poate fi o alegere bună pentru un utilizator care nu caută rezoluții mai mari de 640x480.

Detalii tehnice	Senzori CCD 640x480 • 255 fotografii la 320x240 1000 fotografii cu set de patru baterii
Contact	UltraPro • 01-211.70.90 • www.ultrapro.ro — **Preț: 130.5$**

EMTEC CompactFlash64Mb / Adaptor

NOUA STOCARE PORTABILĂ





Cardul CompactFlash și adaptorul EMTEC sunt ideale pentru transportul fișierelor mp3 sau imagini de la calculator la MP3 player sau de la camera foto digitală la calculator. Cardul este realizat pe baza tehnologiei Flash astfel încât stochează datele fără să aibă nevoie de baterii pentru a păstra informațiile. Nu are părți în mișcare, are consumul foarte mic și oferă o mai bună protecție a datelor decât mediile magnetice. Toleranța la șocuri și variații de temperatură este foarte ridicată. Acest gen de dispozitiv de stocare se conectează direct pe USB, alimentându-se din acesta, ceea ce din start înseamnă lipsa necesității oricărei alte investiții. Instalarea software-ului transformă card-ul într-un hard disk virtual, ideal pentru transportul rapid de informație.

Detalii tehnice	Mărime card-uri CompactFlash: 16, 32, 48, 64, 96, 128, 192 și 256 Mb Conectare adaptor: USB
Contact	LRmarketing • 01-320.99.28 — **Preț reader: 65.6 Euro**

HP LaserJet all-in-one 3320 mfp

SOLUȚIA ALL-IN-ONE COMPLETĂ PENTRU BIROUL MODERN



Este o soluție all-in-one elegantă și rapidă ce conține o imprimantă LaserJet, un copiator (alb-negru) / scaner cu masă plană, 32 MO de memorie RAM (9 MO pentru sistem și 32 MO disponibili pentru utilizator), un lăcaș pentru module de memorie DIMM pentru adăugarea de fonturi și memorie, ce se poate extinde pană la 96 Mb, un port USB 1.1 și un port paralel IEEE 1284-B. Butoanele scanerului sunt foarte accesibile deoarece se află tot pe panoul de control. Produsul conține și un alimentator automat de documente pentru 50 de pagini (ADF). Imprimanta are o rezoluție de 1200x1200 dpi la o viteză de 15 pagini pe minut. Scanerul are o rezoluție optică de 600 dpi la o adâncime de culoare de 24 bit. Copierea este rapidă, prima pagină copiată iese la 10 secunde după lansarea comenzii cu o viteza de 14cpm. Documentele scanate pot fi convertite în format electronic. La partea de dotare stă foarte bine, pachetul conținând pe langă elementele clasice gen cartuș, cablu electric de alimentare, CD cu soft de instalare și documentația necesară pentru utilizarea produsului și tava de intrare pentru 250 foi, tava de sortare după prioritate și tava de intrare ADF. De menționat că modelul HP LaserJet 3320n mfp este network ready. Compatibilitatea este asigurată cu toate sistemele de operare Microsoft începând cu Windows '95, Mac OS 9.1 și Mac OS X.

Detalii tehnice	Scaner: 600 dpi/24bit (spațiu scanare 216x381); Copiator: 14 cpm (micșorare/mărire 25%-400%); Imprimantă: LaserJet 1200 dpi
Contact	Hewlett-Packard România • 01- 205 33 55 — **Preț: 754Euro**

hardmail

Soluţia problemei tale

PROBLEME DE TEMPERATURĂ

Am un XP 1700+ cu placa de bază Gigabyte GA-7VTXE+ şi un cooler de procesor Titan model TTC-D5TB(2/A). Temperatura procesorului stă între 46 grade C la pornire şi 68 grade C cea mai mare temperatură la care a ajuns, temperatura sistemului fiind între 40 şi 49 de grade C. Menţionez că am şi un ventilator de carcasă care scoate aerul cald. Spune-mi dacă sunt normale temperaturile la care funcţionează sistemul meu, dacă nu, care sunt temperaturile maxime şi ce ar trebui să fac.

Florin

Temperaturile sistemului tău sunt foarte ciudate. În primul rând îmi este greu să cred că temperatura de pornire a procesorului tău este de 45 grade C! Mai repede cred că placa ta de bază nu indică bine aceşti parametri, având în vedere că temperatura sistemului o raportează de 40-49 grade, cu toate că ai un cooler bun şi în plus dispui de ventilator de carcasă. Totuşi scoate capacul şi verifică dacă ai o aşezare ergonomică a componentelor şi a cablurilor. Rulează cu capacul scos şi vezi ce temperatură a sistemului îţi este raportată, dacă este tot aşa mare poţi să fii sigur că ai o placă care "te minte".

SCOATEREA DIN JOCURI

Am următorul sistem: Duron750Mhz,128Mb RAM, placă de bază Chaintech 7AIA/100, VIA KT133 cu placă de sunet CMedia 8738 integrată, QuantumFireball 20Gb (7200rpm), GeForce2 MX200 (32Mb). De fiecare dată când mă joc sistemul se blochează (după o perioadă destul de mică aproximativ 2 minute), fie mă scoate din joc fară pic de eroare sau din Windows. Problema a persistat şi după ce am instalat Windows-ul din nou. Mă gândeam să fac un upgrade la procesor cu un Thunderbird la 1GHz, dar nu ştiu cât de bună este placa de bază, dacă suportă o asemenea viteză şi dacă va merge bine cu ea. M-ar interesa ce placă de bază ar fi bună pentru un asemenea procesor şi la ce preţ ar ajunge.

Păun Doru

Problemele de blocare pot fi din cauza driverilor sau a sistemului de operare. Instalează Windows-ul "pe curat" şi ultimii driveri VIA 4in1 şi Detonator. Poţi să încerci eventual un update de BIOS, de pe site-ul producătorului (www.chaintech.com.tw/DL/7xMB/7AIA.HTM), dacă te pricepi la asemenea operaţii delicate. Placa ta suportă procesoare Thunderbird la 1GHz dar dacă ai posibilitatea şi vrei un upgrade cumpără o placă de bază cu chipset KT266A sau KT333 şi memorie DDR (o să vezi diferenţa).

ATI CARE NU-I CUMINTE

Am calculatorul format din P3 733MHz pe o placă de bază MSI pe slot 1 cu i440bx, am o placă video ATI Radeon 8500 LE, am cumpărat-o acum câteva zile, placă sunet Creative Live şi mai multe... Problema este că o gramadă de jocuri nu merg pe acest ATI, pe când pe celălalt ATI Fury mergeau fără probleme. Am ras tot şi am pus din nou Win98SE şi Win XP, dar degeaba. Atunci am scos celelalte componente, inclusiv RAID-ul de ATA 100 şi am lăsat doar placa video. Degeaba. Am zis că este de la placa de bază. Am vrut să-i actualizez BIOS-ul dar nu reuşesc să intru la ei pe site. Jocuri ca FIFA 2002, Midtown 2, NHL 2002 şi altele nu merg pe când Max Payne şi Motoracer 3 sunt singurele care merg. Max Payne-ul l-am setat pe 1024x768 32 bit 4 samples AA, toate detaliile high şi smoothvision pe 2X on şi merge impecabil. Ce mă sfătuiţi să fac?

Ştefan Stănciulescu

Încearcă noul driver ATI pe care îl găseşti chiar luna aceasta pe CD-ul revistei. Plăcile cu chipset ATI au avut unele probleme de driveri, dar ultima versiune rezolvă multe dintre ele. Vezi să ai şi DirectX8.1 instalat (îl găseşti tot pe CD-ul revistei).

CAPTURI NEREUŞITE

Am un sistem ce include AMD Athlon la 1GHz, 256 MB SDRAM, placă de bază Matsonic MS8127C+(266), HDD Maxtor 40 GB/7200 rpm şi QF 20GB/5400 rpm, ambele UDMA 100, placa video nVIDIA Riva TNT2 Model 64 32Mb, tuner TV/FM Pinnacle Studio PCTV Pro, CD-RW, WinMe. Sunt instalate VIA 4in1 v.4.37, DirectX 8.1. Problema pentru care vă solicit ajutorul este dată de capturile executate prin placa Pinnacle, care lasă mult de dorit ca şi calitate, atât prin programele propri, incluse pe CD-ul de instalare, cât şi prin programe terţe (ex. Sonic Foundry Vegas Video, WinVDR, Windows Media Encoder, Netshow Tools, etc.). Fie comprimate (.avi, .mpg) fie necomprimate, capturilor le lipseşte rezoluţia imaginii (înceţoşate - sunt improprii transpunerilor ulterioare pe VCD sau SVCD), indiferent de formatul video, care poate fi ales până la dimensiunea 768 x 576. Chiar şi imaginii sursă, din momentul începerii capturii i se întâmplă acelaşi fenomen. Cele descrise mai sus apar indiferent de sursa de semnal video (antena/cablu sau AV). Vă rog să-mi spuneţi care este părerea dvs. privind "veriga slabă" - elemente de hard sau soft, şi eventuale modalităţi de îmbunătăţire.

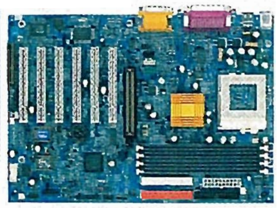
Alexandru Bălan

Veriga slabă ar putea fi Pinnacle Studio PCTV Pro. Încearcă să testezi o placă în genul ATi All-in-Wonder şi vezi care este diferenţa dintre captura ei şi cea realizată de placa ta. Are preţ bun şi în felul acesta obţii performanţe mai mari şi în alte aplicaţii multimedia, fiind un pas mare faţă de placa ta video actuală. În plus scapi de eventualele incompatibilităţi dintre placa video şi placa de captură. Sau cumpără un TV Tuner mai performant.

ALEGEREA SCHIMBĂRII

În urmă cu ceva timp am cumpărat o placă video GeForce2 MX 200 la 32Mb fară să ştiu că vechea mea placă video se afla on board. Acum nu mai am altă soluţie decât schimbarea plăcii de bază, dar problema este că nu ştiu ce placă de baza să îmi iau pentru un procesor Pentium III la 600 MHz şi un HDD de 7Gb. Eu m-am gândit la un Gigabyte 815EP dar nu sunt sigur şi de asta vă cer o părere.

Enache Florin



Nu ai scris ce placă de bază ai, dar majoritatea plăcilor de bază cu video onboard au o setare în BIOS (sau prin intermediul jumperilor) care permite adăugarea ulterioară a unei plăci în slotul AGP. Dacă placa ta nu are în dotare slot AGP atunci este cazul să o schimbi. Dacă te-ai gândit la Gigabyte 815EP pot să îţi spun despre ea că are performanţe bune pentru clasa ei, un layout bine realizat, sunet de calitate Creative CT5880-DDQ, dar este slab dotată pentru overcloking.

SISTEM NOU

Vreau să îmi cumpăr un calculator nou (momentan deţin un PI 100MHz, 16Mb SIMM, 0,6 GB) pe care să îl folosesc pentru programare, jocuri, NET şi web design. Vă rog să îmi recomandaţi o configuraţie care să facă faţă onorabil acestor scopuri, dar să nu depăşească 900-1000$.

Tibi

Pentru nevoile tale iată o configuraţie recomandată de noi, de la care poţi să pleci: Duron 950 MHz (în momentul de faţă un raport preţ/performanţă foarte bun), placă de bază cu KT266A (performanţe remarcabile), monitor 17", GeForce2 MX 400 cu 64Mb RAM, 256Mb DDR, HDD 40GB (5400 rpm). Îţi mai poţi adăuga şi un CDRW şi un mouse bun, fără să depăşeşti 1000$.

DRIVERI NEVOLNICI

SISTEM: AMDK6-2 500MHz, 320 Mb DDRAM, GeForce MX200. Intru în CounterStrike şi mi se mişca aiurea rău de tot pe 3D, încerc OpenGL şi zice că placa mea video nu suportă rezoluţia respectivă. CounterStrike se mişcă prost, Superbikes 2001 se mişcă perfect.

Andrei Humvee

Nu ai specificat la ce rezoluţie vrei să joci CounterStrike în OpenGL, dar încearcă la o rezoluţie mai mică. Verifică setările plăcii video în OpenGL din Display Properties > Advanced. Instalează ultimele drivere.

PLACA LOCULUI 0

Vă rog mult de tot să mă ajutaţi în alegerea plăcii de bază cu cea mai mare performanţă. Am listat mai jos trei opţiuni care mi s-au părut viabile... Dacă optaţi pentru o altă placă vă rog să o numiţi (consideraţi numai această configuraţie: i850, Socket 478 ATX, RDRAM). 1.

ASUS P4T-E **2.** ABIT TH7 II **3.** EPOX EP-4T2A3.

Dann(M) 24/7

Din punct de vedere al performanţelor, între aceste plăci nu este o diferenţă notabilă. Alegerea trebuie făcută şi în funţie de alte caracteristici ale plăcilor de bază (stabilitate, dotări, posibilităţi de overcloking). Îţi recomand ABIT TH7 II ce oferă o mulţime de posibilităţi de overcloking, poţi obţine un spor de viteză cu ajutorul RAID (două HDD-uri pe mod 0) şi este foarte stabilă.

CALCULATORUL CLASAT

M-am decis să îmi cumpăr un calculator pe care l-aş încadra între clasele OFFICE şi GAMER. Sistemul va fi un ATHLON TB 1333MHz, FSB266, placă de bază SIS735 SDR+DDR, 128DDR. Cât de mult influenţează viteza HDD-ului performanţa sistemului dorit de mine, adică: HDD 20GB 7200 rpm SAU HDD 40GB 5400 rpm?

Vlaicu Ciprian

Dacă nu vrei să utilizezi aplicaţii critice video, atunci poţi să cumperi liniştit HDD 40GB 5400 rpm, având capacitate dublă şi viteză suficientă pentru jocurile actuale.

VREAU ŞI EU SĂ TESTEZ

1. Pentru testele din revistă, ce stagiu din Quake3 este folosit pentru măsurarea frame-urilor? 2. Care este comanda care trebuie introdusă în Quake3 pentru a vedea numărul frame-urilor?

DJ NYLLA

Pentru testele din revistă folosim demo001, cu setările normal sau fastest. Procedura este următoarea: intri în mod consolă prin apăsarea tastei tildă (~), apoi introduci "timedemo 1" şi "demo demo001". După derularea testului apeşi din nou tasta tildă (~) şi citeşti rezultatul. Asta este absolut tot!

[redacted]

PLACA ELPINA?

Am o placă Elpina la care nu găsesc un manual sau ceva despre ea. Specific ce apare pe ea: chipset VX Pro-II, 4 PCI, 3 ISA, socket 7, 4 SIMM (72 pin).

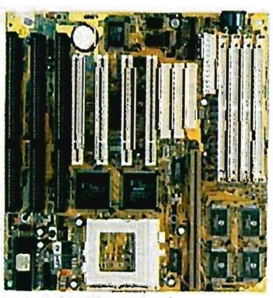
Florin Sfetea

Placa ta se numeşte M558 şi este marca PCChips.
Din cauza asta nu ai găsit nimic despre ea. Mai multe detalii despre placa ta (driveri, manualul, BIOS update) găseşti la următoarea adresă:
http://www.pcchips.com.tw/M558.html.

CALCULATOR CALORIFER

Am următorul sistem: AMD K-6 la 500MHz, 256Mb PC 133, GeForce2 MX cu 32Mb, HDD de 8.4Gb, Sound Blaster Live!, CD-ROM LG 52X, pe o placă de bază VIA MVP3. **1.** Am o mică problemă, carcasa calculatorului se încălzeşte cam tare, după 15 minute. Ce-mi recomandaţi?
2. CD-ROM-ul nu prea mai citeşte cum trebuie, mai ales CD-urile care pornesc automat.

Georgescu Cristian



Dacă temperatura sistemului este ridicată trebuie să îţi dotezi calculatorul cu un ventilator de carcasă. Dacă nu ai răcire activă pe placa video încearcă să îi cumperi şi ei un ventilator şi nu în ultimul rând verifică dacă coolerul procesorului îşi face bine datoria. Îţi poţi curăţa singur unitatea CDROM cu ajutorul unui kit special (este foarte simplu şi nu implică desfacerea unităţii), sau poţi să-l duci la un service să ţi-l curete un specialist.

AMATOR DE GRAFICĂ

Ce sistem îmi recomandaţi pentru grafică 3D (Studio Max, Maya): dual Celeron la 1GHz cu SDRAM sau Athlon XP 1800 cu DDR? Mă interesează în primul rând performanţa în viewports. Mulţumesc.

Romeo D.

Pe lângă forţa procesorului în grafica 3D contează foarte mult memoria. Să ai cel puţin 512 MB RAM şi sfatul meu este să fie DDR (memorie ce dispune de o rată de transfer mult mai mare decât PC133). Dacă poţi cumpără o placă bazată pe chipsetul KT333 şi memorie DRR333 (de preferat de 5ns) cu un Athlon XP 1800 o să ai rezultate superioare unei configuraţii dual Celeron la 1GHz.

HARDDISK-UL CEL RĂU

Am un harddisk Western Digital ATA 100 20Gb de 8 luni. De câteva luni mi-au apărut bad-uri pe el. Am făcut două partiţii şi acum au "dispărut", dar merge foarte greu; încarcă greu Windows-ul şi jocurile. Înainte mergea mult mai bine şi acum scoate un zgomot tare. Pot face ceva să-l repar cu soft-uri?

Moş Crăciun

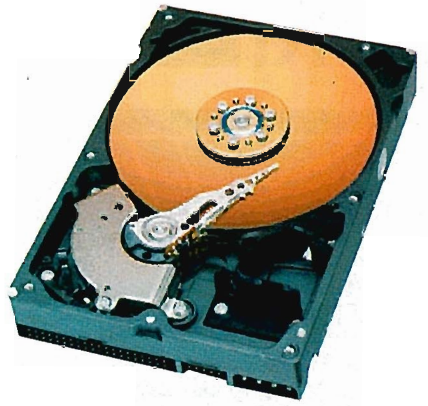
Dacă HDD-ul tău mai este în garanţie (şi cred că este) trebuie să-l duci la magazinul de unde l-ai cumpărat. Nici acum nu este timpul pierdut. Dacă auzi zgomote neobişnuite e semn că HDD-ul tău e tare bolnav şi nu cred că mai are mult până se va strica de tot. Nu păstra pe el documente importante şi încearcă să-l duci la service.

VOODOO ÎN XP

Am o placă video Voodoo2. Ştiu că pot s-o arunc, dar totuşi dacă mi-aţi spune unde găsesc driveri cu suport 3dfx şi Direct3D pentru Windows XP v-aş rămâne dator.

Dumi

La următoarea adresă vei găsi driveri şi tot felul de alte utilitare realizate de echipa 3dfx sau de alţi împătimiţi de plăcile video din familia celei pe care o deţii şi tu: http://www.voodoofiles.com. După ce vei vizita acest site



poate îţi schimbi părerea şi nu o să mai vrei să o arunci.

SLOTURILE MINUNE

Dacă sunteţi amabili să-mi răspundeţi şi mie la câteva probleme: **1.** Un HDD pe IDE poate funcţiona cu performanţe mai bune dacă voi cumpăra un adaptor SCSI? **2.** Nu am găsit explicaţii nicăieri referitoare la AMR şi CNR.

eeee yyyy

1. Dacă ai un HDD pe IDE nu te ajută cu nimic un adaptor SCSI, nici măcar nu poţi să-l conectezi la această interfaţă. Sunt două lucruri diferite: pentru adaptorul SCSI îţi trebuie un HDD SCSI. **2.** AMR (Audio Modem Risers) este un slot special în care se poate introduce o placă AMR, ce poate fi un modem, o placă de reţea sau o placă audio. CNR (Communication and Networking Risercard) este conceput de Intel pentru a înlocui slotul AMR şi oferă în plus suport mai bun plug-and-play, nu implică renunţarea la un slot PCI şi multe alte îmbunătăţiri. Aceste tipuri de plăci nu se găsesc pentru end-user fiind destinate în principal integratorilor de sisteme. Detalii poţi găsi la adresa: http://developer.intel.com/technology/cnr/idf_presentation.pdf.

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj pe adresa redacţiei sau la adresa hardmail@xtrempc.ro. Sunt mari şanse să avem calmantul potrivit.

TOPURI

PLĂCI DE BAZĂ - SOCKET A - MEMORIE DDRAM

	Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU	1	EPOX	8K3A	1.493	120	KT333	 La mustață, soluția KT33 de la EPOX a reușit să se claseze pe primul loc al clasamentului. Lipsa dotărilor, doar foarte bunele performanțe în jocuri și aplicații au făcut să fie leaderul topului socketA FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	0.724	0.761	0.008	Best Computers
NOU	2	ASUS	A7V333	1.490	150	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA133, CMI87385.1, 4 USB2.0, RAID	0.705	0.745	0.04	Senorg / ICG-Romsoft
NOU	3	Abit	NV7-133R	1.474	140	nForce415	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, NVIDIA AC 5.1, 2 USB 2.0, Lan, S/PDif, RAID	0.689	0.737	0.048	Tape Computer
	4	ASUS	A7N266	1.830	165	nForce420	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX	1.131	1.237	0.8	Ager/Depozitul de calculatoare
	5	Jetway	V333DA	1.778	80	KT333	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA133, AC97, 2 USB	1.115	1.238	0.4	UltraPro
	6	Soltek	SL-75DRV4	1.758	95	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.071	1.253	0.6	Viami
	7	MSI	K7N420Pro	1.756	149	nForce420	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, NVIDIA AC 5.1, 2 USB	1.055	1.221	0.9	Flamingo Computers
NOU	8	Abit	NV7m	1.450	142	nForce420D	FSB 266, 1AGP/3PCI, PC2100, NVIDIA AC 5.1, GeForce2 MX, 4 USB, Lan	0.689	0.735	0.025	Tape Computer
NOU	9	DFI	AD73Pro	1.448	85	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	0.690	0.745	0.012	Tape Computer
	10	Shuttle	AK35GTR	1.746	106	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID, ATA133, 2 USB	1,055	1,223	0.8	ETA-2U
	11	Epox	8KHA+	1.737	90	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.063	1.248	0.5	Elsaco
	12	ASUS	A7V266-E	1.735	171	KT266A	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, CMI8738, RAID 0/1, 4 USB	1.073	1.165	0.8	Ager/Depozitul de calculatoare
NOU	13	Gigabyte	GA-7DXR+	1.427	105	AMD761	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, RAID ATA133, 6 (2xUSB 2.0)	0.649	0.729	0.048	UltraPro
	14	Epox	8KHAL+	1.710	94	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA133, AC97, 2 USB	1.045	1.222	0.4	Elsaco
	15	Jetway	866AS Ultra	1.708	85	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	1.091	1.195	0.2	UltraPro
	16	Abit	KR7A Raid	1.679	149	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, RAID 0/1/0+1 ATA133, 4 USB	1.046	1.086	0.8	Tape Computer/Sistec
NOU	17	ECS	K7S6A	1.405	65	SiS745	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 2 USB	0.669	0.732	0.004	Alliance / Blue Ridge
	18	MSI	K7T266 Pro2	1.668	105	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Raid 0/1, 6 USB	1.014	1.127	0.9	Flamingo Computers
	19	Leadtek	7350KDA	1.651	98	SIS735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, Lan On Board, 2 USB	1.013	1.178	0.5	Skin Media
	20	DFI	AD70-SR	1.619	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, RAID 0/1, 2 USB	1.015	1.067	0.7	Tape Computer
	21	ASUS	A7A266-E	1.601	132	AliMagik1	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA133, CMI8738, 4 USB	1.003	1.096	0.5	Ager/ICG-Romsoft
	22	ASUS	A7V266	1.599	130	KT266	FSB 266, 1AGP Pro/5PCI/1ACR, PC2100, ATA100, 4 USB	0.994	1.148	0.3	Ager
	23	Transcend	TS-AKR4	1.582	95	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.996	1.132	0.2	ProVision
	24	Totem	TM-S735MD	1.555	73	Sis735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.979	1.112	0.2	ProVision
	25	ECS	K7S5A	1.548	60	Sis735	FSB 266, 1AGP/5PCI/1AMR, PC2100/PC133, ATA100, AC97, 2 USB	0.962	1.110	0.3	Sistec
	26	Acorp	7KT266A	1.542	73	KT266A	FSB 266, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.976	1.083	0.3	Depozitul de calculatoare
	27	Gigabyte	GA 7VTXH	1.518	105	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI, PC2100, ATA100, CT5880, 2 USB	0.898	1.160	0.4	Tornado
	28	ECS	K7VTA3	1.443	56.4	KT266A	FSB 266, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2 USB	0.888	1.070	0.2	Sistec

*Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
*Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

PLĂCI DE BAZĂ - PENTIUM 4 - MEMORIE DDRAM

	Loc	Producător	Model	Notă	Preț ($)	Chipset	Caracteristici	Performanțe joc	Performanțe sintetice	Dotări	Distribuitor
NOU	1	Abit	SD7-533	1.576	118	SIS645	 Un SiS645 foarte bine implementat și nimic mai mult nu a fost necesar pentru a obține primul loc. Performanțele sunt însă susținute și de un sunet de calitate și conector S/PDif in/out FSB 400, 1AGP/5PCI, PC2700, ATA100, CMI87386ch, 4 USB, S/PDif	0.738	0.818	0.02	Tape Computer
	2	ASUS	P4B266	1.662	162	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI87386ch, S/PDif	0.985	1.254	0.5	Ager/Depozitul de calc.
NOU	3	MSI	645 Ultra	1.517	95	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, AC97, 4 USB	0.745	0.763	0.008	Flamingo Computers
	4	MSI	845 Ultra-AR	1.653	139	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CMI87386ch, 4 USB	0.957	1.197	0.8	Flamingo Computers
NOU	5	Gigabyte	GA-8SRX	1.482	95	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2700, ATA100, CT5880, 2 USB	0.748	0.725	0.008	Caro Group
	6	Epox	4BDA2+	1.648	142.7	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA133, AC97, 4 USB	0,989	1,159	0,8	Elsaco
	7	Asus	P4S333	1.620	113	SIS645	FSB 400, 1AGP/6PCI/1ACR, PC2700, ATA100, CMI8738, 2 USB	0,971	1,219	0.4	Ager
	8	Jetway	S446	1.615	84	SIS645	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2700, ATA100, 4 USB	0.968	1.274	0.1	UltraPro
	9	Transcend	TS-ABR4/NR	1.576	127	i845D	FSB 400, 1AGP Pro/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, AC97, 2USB, Lan 10/100	0.871	1.249	0.8	ProVision
	10	Gigabyte	GA-8IRX	1.494	121.6	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI/1CNR, PC2100, ATA100, CT5880, 4 USB, Dual Bios, 128DDR	0.833	1.202	0.6	Tornado
NOU	11	Intel	D845BG	1.459	140	i845D	FSB 400, 1AGP/6PCI, PC2100, ATA100, 2 USB, AC97, Lan	0.717	0.722	0.02	ElkoTech
	12	DFI	NB70-SC	1.461	118	i845D	FSB 400, 1AGP/4PCI/1CNR, PC2100, ATA100, 2 USB	0.862	1.158	0.2	Tape Computer
NOU	13	Abit	BD7-Raid	1.450	158	i845D	FSB 400, 1AGP/5PCI/1CNR, PC2100, ATA133, 3 USB, AC97, RAID	0.705	0.725	0.02	Tape Computer

*Notele subliniate cu roșu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov și bleu (note finale și parțiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
*Prețurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

TOPURI

ACCELERATOARE 3D

	Loc	Producător	Model	Notă	Preţ ($)	Chipset	Caracteristici	Performanţe joc	Dotări	Distribuitor (D) Ofertant (O)	
NOU	1	Leadtek	WinFast A250Ultra	2.066	472	Titanium 4600	 Chipset-ul GeForce4 Titanium4600 a adus încă o dată NVIDIA pe primul loc în topul performanţei. Adăugaţi 2 ventilatoare şi un radiator cât o zi de post şi aveţi reţeta. 128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.02	Skin Media	(D)
NOU	2	Asus	V8460Ultra	2.056	465	Titanium 4600	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 300/650 MHz, TV-Out, DVI	2.046	0.01	Depozitul de Calculatoare	(D)
NOU	3	Leadtek	WinFast A250 TD	1.956	322	Titanium 4400	128Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/550 MHz, TV-Out, DVI	1.936	0.02	Best / UltraPro	(O)
NOU	4	Gainward	GeForce3 Titanium500	1.515	233	Titanium 500	128Mb DDR, 3.8ns, chip/mem: 240/500MHz, TV-Out, DVI	1.500	0.015	Caro Group	(D)
	5	Leadtek	WinFast Titanium 500	1.730	N/E	Titanium 500	64Mb DDR, 3.8 ns, chip/mem: 240/500MHz, TVOut, DVI, 2joc.	1.710	0.02	Best / UltraPro	(O)
	6	Abit	Siluro GF3 Vio	1.574	279	GeForce3	64Mb DDR, chip/mem: 200/460MHz, TV-Out, DVI	1.559	0.015	Tape Computer	(D)
NOU	7	Hercules	3DProphet8500 All-in-One	1.315	363	Radeon8500LE	64Mb DDR, 4 ns, TV/FM Tuner, TV-Out, Video In, DVI	1.285	0.03	Ubisoft	(D)
	8	Leadtek	WinFast Titanium 200	1.510	182	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI, 2 jocuri	1.495	0.015	Skin Media	(D)
NOU	9	Abit	Siluro Ti200	1.305	169	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.290	0.015	Tape Computer	(D)
	10	Creative	GeForce3 Titanium 200	1.509	215	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.494	0.015	Flamingo Computers	(D)
	11	Gigabyte	Thundra GF3200	1.500	N/E	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz, TV-Out, DVI	1.485	0.015	Tornado	(D)
	12	Inno3D	Tornado GF3 Titanium200	1.478	N/E	Titanium 200	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 175/400 MHz	1.478	0	Best Computers	(O)
	13	Leadtek	WinFast A170DDR	1.434	123	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out, WinFox 2.0	1.424	0.01	Skin Media	(D)
NOU	13	Abit	Siluro MX440	1.129	119	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.128	0.01	Tape Computer	(D)
NOU	14	Gainward	GeForce4 MX440	1.125	114	GeForce4 MX440	64Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 275/400 MHz, TV-Out	1.120	0.005	Caro Group	(D)
	15	ASUS	V7700 Ti32	1.288	110	Titanium	32Mb DDR, 5 ns, chip/mem: 250/400 MHz, TV-Out, SVideo Out, 2 joc.	1.273	0.015	Ager	(D)
	16	ProLink	PixelView GeForce2 Ti64	1.273	102	Titanium	64Mb DDR, 4 ns, chip/mem: 250/400 MHz	1.273	0	Ager	(D)
NOU	17	Leadtek	WinFast A170 TH	0.758	97	GeForce4 MX420	64Mb SDR, 5 ns, chip/mem: 200/166 MHz	0.748	0.01	Best / UltraPro	(O)
	18	Gigabyte	Radeon7000 Pro	0.606	58	Radeon VE	64Mb SDR, 6 ns, chip/mem: 155/155 MHz, TV-Out	0.601	0.005	UltraPro	(D)

*Notele subliniate cu roşu nu sunt compatibile cu cele subliniate cu mov şi bleu (note finale şi parţiale), fiind realizate cu un set suplimentar de benchmark-uri
*Preţurile notate cu N/E presupun că distribuitorul nu are temporar sau definitiv acel produs pe stoc

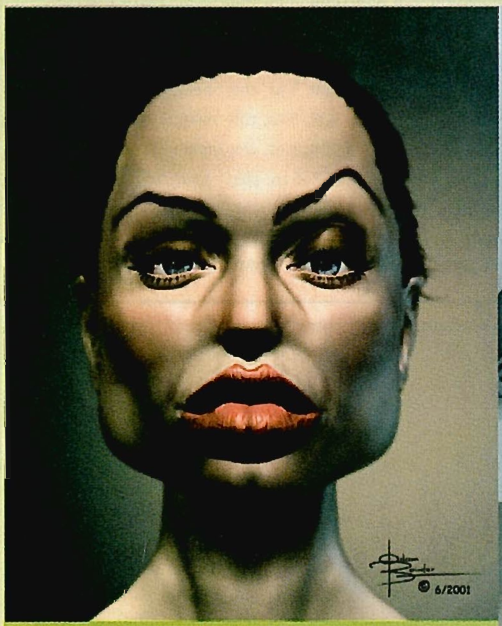
hobby

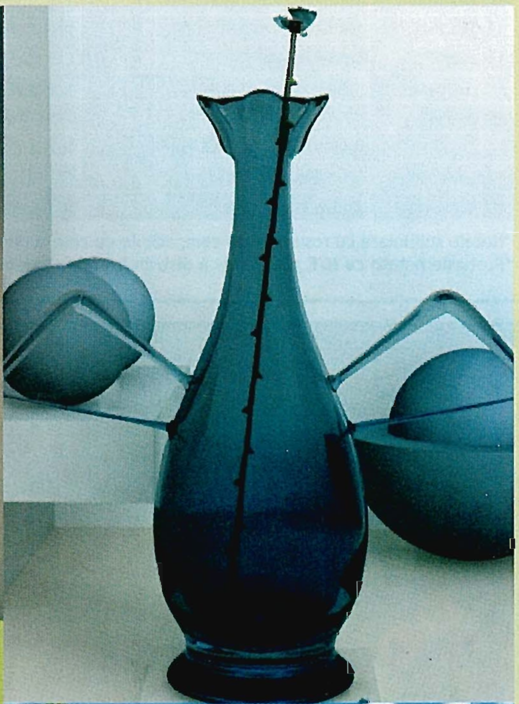
grafică, editare audio-video, programare, sisteme de operare, Internet

Google-mania

Motorul de căutare Google este indubitabil popular. Orice lucru popular de pe această planetă, o dată ce depășește un anumit prag de popularitate, capătă un soi de inerție, devenind de la sine din ce în ce mai popular, ca un bulgăre de nea ce acumulează din ce în ce mai multă zăpadă în timp ce se rostogolește la vale. În cazul Google, popularitatea are un efect secundar pe care puțini îl sesizează: încetul cu încetul, Google devine o instituție. El ne modifică modul de a gândi și impune ritualuri și tipare de acțiune. Nu vrem să fim paranoici și nici nu presupunem că Google face acest lucru în mod intenționat sau cu intenții răuvoitoare. Însă tot mai mulți oameni recurg la Google zi de zi pentru a localiza o anumită informație: noi cel puțin îl folosim de 2-300 de ori pe zi, însă poate nevoia noastră de informații este mai mare. Ideea de bază este însă că orice tehnologie de care ajungi să depinzi prea mult se poate întoarce împotriva ta. Nici nu este nevoie ca cineva să depună eforturi speciale pentru a-ți impune subtil sau evident respectiva tehnologie. O vei adopta în joacă.

Un singur exemplu: la adresa www.googlewhack.com puteți găsi regulile simple ale unui joc, să-i spunem de noroc. Pentru a fi unul dintre câștigători, nu trebuie decât să găsiți două cuvinte (fără ghilimele), care, căutate cu Google, să se găsească împreună doar pe o singură pagină din întreaga bază de date a motorului de căutare. Problema nu este cât de simplu sau complicat este, ci faptul că, în ciuda eforturilor organizatorilor, o dată ce o combinație este găsită, ea nu rămâne pentru mult timp unică. Iar Google devine tot mai popular cu fiecare jucător și cu fiecare combinație...





56 Grafică
56 Flash MX
57 AutoFX Dreamsuite Series One
58 Forester Arboretum
59 Z-Brush 1.23b
60 Galerii Xtreme
62 Odiseea DivX
64 Efecte speciale
66 Internet
66 Feature: Google vs. Biserica Scientologică
68 Xplorer Xtrem
69 Comunicații
69 Orange: noua culoare a comunicării








prima
Ferească sfântu' să cazi la mijloc!
Miercuri, la ora 20:00,
uită-te la cel mai al dracu' show
din România!
Viața-i tristă fără coarne!
CRONICA CÂRCOTAȘILOR

Macromedia FLASH MX

O schimbare de program dar și de atitudine

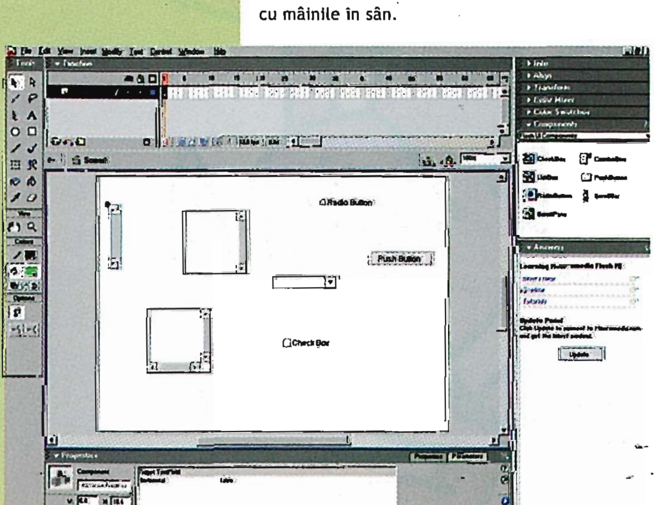


DETALII

- Nume: Flash MX
- Versiune: 6.0
- Producător: Macromedia
- Web: www.macromedia.com
- Distribuitor: -
- Procesor: Pentium II 450MHz
- Memorie: 64Mb
- HDD: 100Mb
- Video: DirectX 4Mb

VERDICT: 9/10

PÂNĂ de curând, Flash a fost privit de comunitatea web-designerilor, și nu numai de ei, ca o găselniță inovatoare, elegantă și/sau distractivă cu care se puteau realiza relativ rapid grafică și efecte spectaculoase pentru paginile de web, fără să fie folosit însă pentru proiecte esențiale de designerii serioși. Puțini au fost aceia care l-au văzut ca un instrument complex și de sine stătător cu care să se avânte în crearea de pagini web. Nou apărutul Flash 6 intenționează să schimbe această atitudine, venind cu schimbări majore care îl diferențiază semnificativ de restul seriei. Ipoteza că cei de la Macromedia au sesizat și ei în sfârșit potențialul softului și au început să îi acorde aceeași atenție ca și pachetului Director este sprijinită de faptul că mai toate cererile utilizatorilor au fost ascultate și că noua versiune a fost botezată "MX", două litere a căror semnificație nu am reușit să o descoperim, dar care creează o separare clară față de Flash 1-5. Oricum de la apariția Flash 5 au trecut aproape 2 ani, timp în care programatorii de la Macromedia nu au stat cu mâinile în sân.



SCHIMBARE LA INTERFAȚĂ

Cei obișnuiți cu programul vor sesiza unele diferențe semnificative în interfața Flash MX, față de versiunile anterioare. În primul rând ferestrele nu mai sunt organizate în panel-uri, ci într-un fel de meniuri drop-down asemănătoare cu cele din interfața Painter 7. Ele pot fi deplasate și reconfigurate, iar dispunerea lor poate fi salvată ca preset alături de cele câteva predefinite. Oricum ați lua-o însă, interfața este înghesuită în 1024x768, o rezoluție de cel puțin 1280x1024 fiind clar necesară, dacă nu cumva beneficiați de 2 monitoare și o placă cu Dual-View. Folosirea shortcut-urilor este în continuare imperativă, însă noul Properties Dialog rezolvă multe dintre problemele designerilor oferindu-le posibilitatea să editeze într-o singură fereastră proprietățile oricărui element, opțiunile variind în funcție de elementul selectat: atribute pentru text, culorile pentru fill și outline, proprietăți legate de timeline, etc.

Alături de el se găsește meniul Actions, care este unul dintre cele mai importante module ale programului. Introdus odată cu Flash 5, Action Script se constituie într-un limbaj de scripting similar Java Script care permite programarea unor efecte complexe și a părților de interactivitate dintr-un proiect. În Flash MX, schimbările în acest modul sunt numeroase, toate orientate pentru a oferi utilizatorilor o funcționalitate ridicată: codare pe culori, code breaks, numere de linie, evenimente din categoria "onmousemovement", suport XML, funcții pentru sunet și clipuri video, funcții de formatare a textului.

Acțiunile predefinite Smart Clips au fost transformate în UI Components, un panel ce cuprinde scripturi pentru elemente des folosite gen check boxes, scroll bars, butoane normale și radio, etc. Acestea pot fi modificate, sau se pot crea unele noi, care pot fi puse apoi la dispoziția comunității Flash pentru a fi folosite și de alții.

O schimbare de mai mică amploare poate fi observată la baza barei de instrumente unde au apărut opțiuni noi: instrumentele Distort și Envelope. Ele se bazează în principal pe curbe Bezier ale căror puncte de control pot fi deplasate și eventual mișcările atașate unor keyframe-uri. Nici una dintre ele nu poate fi aplicată clipurilor video și nici bitmap-urilor, dar puteți apela la un program gen Photoshop pentru acest gen de operații.

ALTE NOUTĂȚI

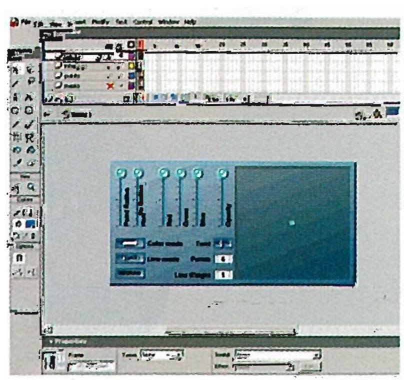
Oriunde privești, funcționalitatea primează. Noul Color Mixer este sensibil îmbunătățit față de versiunile anterioare, setarea culorilor fiind acum floare la ureche. Opțiunea Distribute to Layers, care plasează fiecare element al unui grup sau bloc de text pe câte un layer separat, se va dovedi mană cerească pentru cei care lucrează cu animații și nu vor să folosească un program gen Swish. Tot utilizatorii cu vechime se vor bucura să afle că acum pot folosi măști pe filme sau că pot folosi clipuri video ca măști. Dacă veți trece de nivelul de zoom 800% veți vedea că apare o grilă la nivel de pixel, care vă va ajuta să aliniați mult mai precis elementele dintr-o imagine.

Schimbări se văd și în fereastra Timeline, unde puteți adăuga bookmark-uri, care le vor da posibilitatea navigatorilor să folosească butonul de back și eventual să adauge o secțiune în meniul Favorites al Internet Explorer.

În ceea ce privește partea de import, schimbările sunt dramatice: Flash MX poate încărca fișiere .jpeg și .mp3 în mod dinamic și poate importa nativ clipuri video. Spuneți la revedere Generator-ului și plugin-urilor third-party. De asemenea, compresia z-lib aduce fișierele swf la dimensiuni rezonabile, astfel încât să se reducă și timpul de așteptare pentru încărcarea paginii.

LA FINAL

În afară de interfața extrem de aglomerată, nu i se pot reproșa foarte multe lucruri acestei versiuni de Flash. Începătorii în ale web-designului trebuie să se apuce să îl învețe, educația fiind mult mai la îndemână decât în cazul versiunilor anterioare. Utilizatorii cu vechime se vor adapta foarte repede și nu credem că va fi cineva care să se plângă de pleiada de noi opțiuni. Flash MX este un pachet complet care nu va putea fi depășit prea curând, ceea ce nu înseamnă însă că Macromedia trebuie să se culce pe o ureche. O bază de tutoriale și resurse actualizată constant este oricând bine venită.



AutoFX DREAMSUITE SERIES ONE

O colecţie originală de efecte cu o interfaţă ineficientă

AUTOFX este o firmă care şi-a făcut un nume cu pluginurile sale pentru Photoshop, ultima sa creaţie fiind colecţia de efecte Dreamsuite. Din dorinţa de a varia oferta, pachetul Dreamsuite este disponibil şi în variantă stand-alone. De la bun început trebuie să precizăm că deşi colecţia de efecte este una dintre cele mai bune de pe piaţă (depăşind chiar şi Kai Power Tools 7), implementarea lor în Photoshop şi chiar executabilul de sine stătător sunt extraordinar de prost realizate. De la interfaţa sclifosită, cu butoane iritant de rotunde şi lucioase stil XP la timpii enormi de aşteptare de care vă veţi lovi după aplicarea unui filtru sau la cea mai mică schimbare a unui parametru, totul sugerează neoptimizare şi lipsă de funcţionalitate. Pe calculatorul de test (Athlon 700 MHz, 128 Mb RAM, GeForce 256), aplicarea unui efect la un JPEG de dimensiuni normale dura între 30 de secunde şi un minut, urcând vertiginos către 2-3 minute în cazul efectelor complexe. Un efect similar sau simularea lui cu mai multe filtre în Photoshop dura de două ori mai puţin. E adevărat că era nevoie de mai multe strădanii din partea utilizatorului şi nici nu exista mulţimea de parametri configurabili pe care îi oferă Dreamsuite, însă ne este groază să ne gândim cât ar trebui să aşteptăm în cazul în care am lucra cu o imagine la 600 dpi sau de ce calculator am avea nevoie pentru ca lucrurile să meargă la o viteză rezonabilă. Şi nu putem să nu ne întrebăm dacă anunţul "Optimizat pentru dual-procesor" este un bonus sau un avertisment.

FILTRE ŞI ALTE EFECTE

În total, Dreamsuite cuprinde 18 efecte. Unele dintre acestea sunt de fapt variaţii deghizate abil ale aceloraşi procedee de bază, însă acest lucru ar trebui să îi deranjeze doar pe cei care achiziţionează efectele la bucată (ceea ce s-ar putea să vă mire, însă este posibil, pentru "modica" sumă de 50$).

Prima categorie semnificativă este cea a efectelor de tip ramă:

35mm Frame adaugă o ramă în jurul imaginii, micşorând-o în acelaşi timp, încercând să simuleze astfel aparenţa unui diapozitiv, fără efectul de negativ pe imagine. Se poate modifica textura şi culoarea ramei (pentru a simula materiale de tip plastic sau metal) şi printr-un procedeu de clonare se poate obţine un colaj de mai multe diapozitive împrăştiate în imagine.

Instamatic şi PhotoFrame sunt în mare parte similare: primul simulează un aspect de fotografie Polaroid sau de aparat foto-la-minut iar cel de-al doilea creează margini crenelate asemănătoare cu cele ale fotografiilor de modă veche sau cu marginile timbrelor. La fel ca în cazul 35mm Frame acestora le pot fi schimbate dimensiunile, culoarea şi textura, pot fi "îmbătrânite. Tot în categoria de editare de fotografii se încadrează şi PhotoTone şi PhotoDepth. Primul poate genera efecte de sepia, soft focus şi halo, care folosite imaginativ pot transforma o imagine oarecare într-o operă de artă. PhotoDepth poate fi folosit pentru a da subtil iluzia de 3D, adăugând îndoituri, margini rupte, umflături de la umiditate, pete şi, eventual, o textură noisy pentru şi mai multă adâncime. El se suprapune parţial cu Crease, care este specializat pe îndoituri şi cu Deckle, care este dedicat ruperii artistice a fotografiilor.

Trecând la filtre, veţi găsi Crackle pentru crăpături de tot soiul, cu interesanta opţiune suplimentară de a "coji" imaginea din anumite zone crăpate, ca şi cum ar fi căzut vopseaua de pe un perete. Ripple adaugă valuri şi unde, dar efectul nu este foarte spectaculos în ciuda numeroşilor parametri ce pot fi personalizaţi. Şi mai puţin spectaculos este Cubism, care suprapune forme semi-transparente peste imagine (pătrate, triunghiuri sau hexagoane).

Chisel şi Dimension X sunt specializate pe efecte spectaculoase de bevel, iar Hot Stamp se ocupă cu efectele de blend şi glow pentru text şi alte conturi. Liquid Metal poate fi folosit atât pentru metalizarea texturilor şi a altor forme, cât şi pentru efecte speciale, atunci când este împrăştiat cu instrumentul splat brush. Pentru combinaţii ingenioase se poate folosi Metal Mixer, care amestecă în aceaşi imagine mai multe tipuri de suprafeţe metalice.





Am lăsat la urmă Putty şi Tape, pentru că sunt cele mai interesante. Putty este echivalentul Liquify din Photoshop, iar Tape creează bucăţele de bandă adezivă ce pot fi lipite oriunde vreţi pe imagine. Numeroşii parametri ce pot fi configuraţi garantează că veţi reuşi să obţineţi exact efectul pe care îl vreţi.

CONCLUZIE

Programul nu este intuitiv, lipsa unei opţiuni de multiple Undo îşi spune cu tărie cuvântul, iar faptul că manualul în format electronic depăşeşte 20 Mb nu încurajează foarte mult consultarea lui. Singura modalitate rezonabilă în care merită folosit este în Photoshop, şi cumpărate doar pluginurile de care aveţi nevoie, pentru că oricum efectele lor se suprapun.



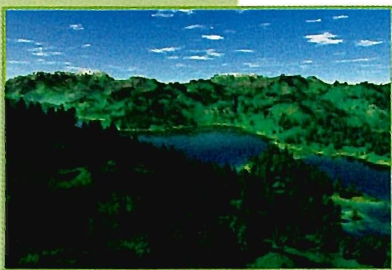
DETALII

- Nume: AutoFX Dreamsuite Series One
- Versiune: 1.0
- Producător: AutoFX
- Web: www.autofx.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 800MHz
- Memorie: 256Mb RAM
- HDD: 100Mb
- Video: DirectX 8Mb
- Preţ: 299$ (sau 50% fiecare)

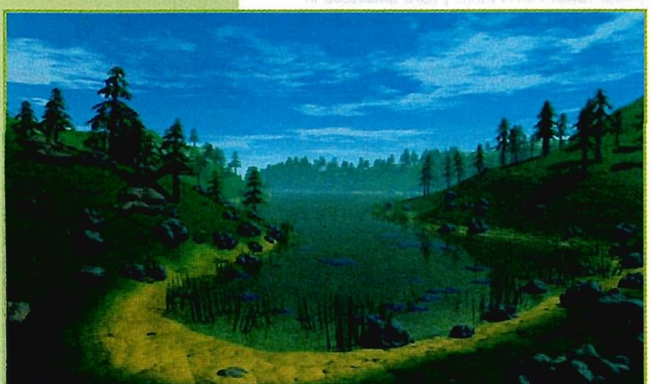
VERDICT: 7/10

FORESTER ARBORETUM

De treci codrii de aramă, poţi să creezi pădurile tale







CEI care ne citesc de mai multă vreme s-ar putea să îşi aducă aminte că acum mai mult de un an de zile prezentam în cadrul rubricii de grafică un generator de peisaje pe numele său Terragen. Cu posibilităţi grafice spectaculoase, Terragen se putea lăuda cu un motor fractal excelent şi o atmosferă extrem de realistă. Singurul lucru care îi lipsea era posibilitatea de a adăuga vegetaţie şi de a importa obiecte create în alte programe. Din păcate, într-un an de zile, progresul programului este infim, ultima versiune - 0.8.11 - fiind lansată în martie anul acesta aproape fără nici o opţiune suplimentară, doar cu corecţii de bug-uri. Din planurile programatorului, mai nimic nu s-a materializat.

Fanii nu trebuie să dispere însă. Un alt programator a preluat programul din punctul în care fusese lăsat în paragină şi i-a adăugat mult doritele opţiuni de distribuţie de obiecte. În mare parte separat şi intitulat Forester, softul vă dă posibilitatea să împrăştiaţi realist copaci şi iarbă peste peisajele (de ce să nu recunoaştem) excesiv de sterpe create în Terragen. Din păcate, programul nu beneficiază de un motor de randare propriu, însă scenele pot fi exportate spre randare în POV-Ray, un excelent program de ray-tracing freeware. Deşi modul de descriere a scenei într-un fişier text se poate dovedi mult prea anevoios pentru neiniţiaţi, iar faptul că scena poate fi editată în POV-Ray presupune şi că pot fi adăugate obiecte de orice fel în scenă, de la clădiri la creaturi fantastice, şi de la baloane la stâlpi de telegraf şi este un avantaj. Dar presupunem că alegerea a fost făcută mai mult pe criteriul freeware vs comercial decât pe cel al performanţelor, pentru că altfel ar fi fost prezentă şi o opţiune de export către 3DStudio Max de exemplu.

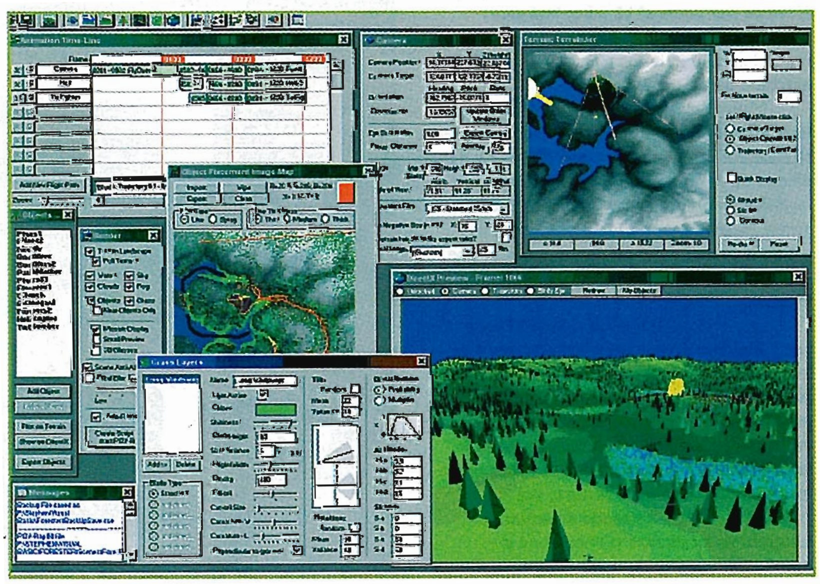
Practic, Forester foloseşte o serie de algoritmi complecşi de distribuire a obiectelor pentru a împrăştia sute sau mii de copaci pe terenul predefinit, rotindu-le şi redimensionându-le pentru a ascunde faptul că sunt de fapt copii ale aceleiaşi instanţe de bază. Pentru a plasa o pădurice pe un deal, softul va avea grijă ca arborii să nu se suprapună, să nu fie plasaţi ireal pe o pantă prea abruptă, să nu ajungă să crească sub apă, prea aproape sau prea departe unul de altul. O metodă alternativă şi mai puţin probabilistică este folosirea unei "Image Map", ce ar putea controla distribuţia obiectelor prin culoarea pixelilor ce o constituie.

Scena poate fi completată cu un strat de apă şi o pătură atmosferică, toate acestea provenind din Terragen, pe baza căruia este creat Forester. Un amănunt suplimentar este dat de faptul că aspectul scenei poate fi schimbat rapid prin selectarea opţiunii "Season". Aceasta are efect doar dacă au fost definite texturi specifice pentru fiecare dintre anotimpuri, fireşte, ceea ce poate fi destul de complicat.

Aici intră în scenă Arboretum, care este un add-on beta pentru Forester, şi care permite crearea şi adăugarea de arbori noi în scene. Bazat pe algoritmul L-system, softul reuşeşte să creeze copaci şi chiar tufişuri complexe, ceva mai rapid decât alte programe similare, cu un rabat la calitate. Nu este foarte greu de manipulat odată ce observaţi efectele fiecărui parametru în fereastra de preview DirectX. Din păcate aceasta nu funcţionează în Windows NT, 2000 şi XP, neajuns ce sperăm că va fi corectat într-o versiune viitoare.

Forester este gratuit în versiune standard, pentru 30$ însă puteţi obţine oarecare avantaje semnificative, cum ar fi algoritmul distributiv pentru iarbă procedurală sau animaţii cu motion blur. Având în vedere că şi POV-Ray este freeware, cele două pot face o pereche bună, şi cine ştie, poate descoperiţi că vă place şi POV.





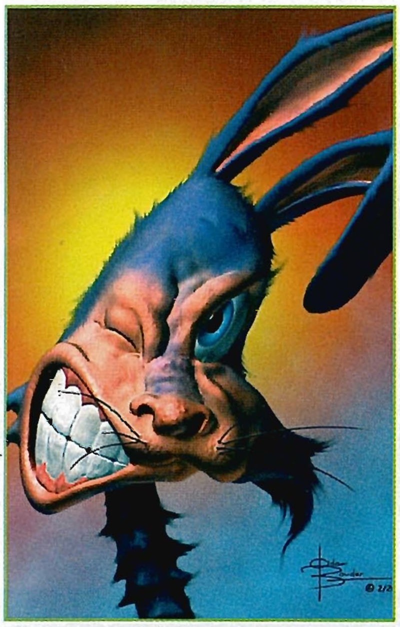
DETALII

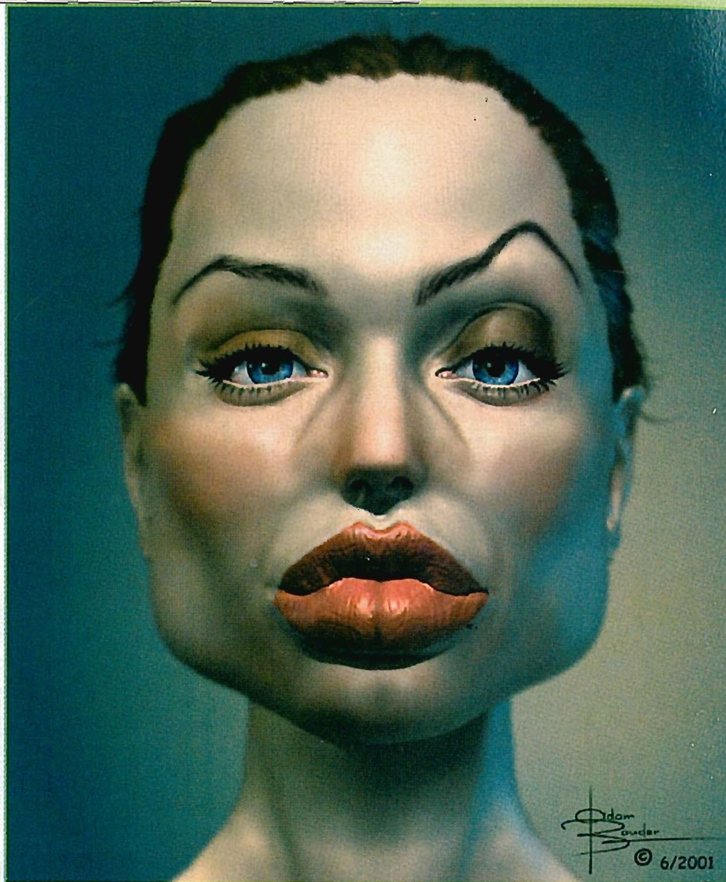
- Nume: Forester Arboretum
- Producător: http://www.dartnall.f9.co.uk/forester/main.htm
- Distribuitor: N/A
- Publisher: http://www.dartnall.f9.co.uk/forester/main.htm
- Procesor: PentiumII 450MHz
- Memorie: 64Mb
- HDD: 15Mb/500Mb swap
- Video: DirectX 4Mb

VERDICT: 8/10

Z-BRUSH 1.23B

Un instrument mai mult pentru artişti decât pentru profesionişti







PROBABIL că numele de Z-Brush nu vi se pare complet necunoscut. Unul dintre motive ar putea fi şi faptul că l-am mai prezentat în revistă acum ceva vreme, producătorii fiind destul de amabili să ne trimită spre testare versiunea 1.0. Lucrurile s-au schimbat semnificativ de atunci, şi aparent doar în bine.

Fundamental însă, Z-Brush este acelaşi program original care sfidează orice etichetare: nu este nici 2D, nici 3D în totalitate, producătorii înşişi catalogându-l ca fiind 2.5D. Unităţile minimale cu care se lucrează în Z-Brush sunt pixolii. Aceştia sunt ceva mai mult decât simplii pixeli, deoarece funcţionează perfect în spaţiul 3D, dar şi în cel 2D. În Z-Brush, odată ce ieşiţi din modul de editare a unui obiect tridimensional, acesta "îngheaţă", devenind 2.5D. Acest lucru înseamnă că nu mai poate fi editat 3D, însă fiecare pixel are ataşată şi o valoare de perspectivă (depth), astfel încât viitoarele trăsături de penel şi obiecte să poată interrelaţiona cu cele vechi, intersectându-le sau respectându-le realist contururile.

Această abordare a modelării 3D îi va lăsa vexaţi pe cei obişnuiţi cu precizia geometrică din 3DStudio Max, Rhino, sau alt pachet de grafică 3D obişnuit. Însă Z-Brush nu este un pachet de grafică obişnuit, ci o nouă viziune artistică. Nu există camere ce pot fi deplasate, vederi de sus, din stânga sau din perspectivă: totul se desfăşoară la nivelul şevaletului virtual. Artiştii care s-au simţit încorsetaţi de alte programe îşi vor putea lăsa creativitatea să zburde, însă cei care s-au obişnuit cu un workflow diferit vor strâmba probabil din nas, nevoiţi să se adapteze. Cei care ştiu să privească dincolo de interfaţă vor critica în cunoştinţă de cauză faptul că toată noua filozofie este de fapt o aglomeraţie de baliverne aruncate în faţa utilizatorilor pentru a masca faptul că Z-Brush nu poate funcţiona complet 3D fără să necesite o staţie grafică. Nu putem nega acest lucru, însă acest adevăr este recunoscut subtil şi de producători printre rânduri, iar compromisul ni se pare rezonabil. Z-Brush randează totul în timp real pe configuraţii propice, iar în schimbul strădaniei voastre de a vă adapta vi se oferă o libertate de exprimare de invidiat. Nici nu este nevoie să aveţi vreo intenţie: este de ajuns să vă jucaţi cu opţiunile şi veţi obţine ceva interesant. Fundamental, Z-Brush nu este un program serios, ci mai curând un experiment ludic ale cărui premise dau rezultate dincolo de aşteptări, după cum puteţi vedea în galeriile comunităţii de la www.pixolator.com.

CE ESTE NOU

De acum un an când prezentam prima versiune de Z-Brush, acesta a beneficiat de două mari îmbunătăţiri şi de o sumedenie mai mici. O să începem cu Z-Script, genul de opţiune atât de utilă încât te întrebi de ce nu apare în mai multe programe. Practic, toate acţiunile dintr-o sesiune de lucru pot fi înregistrate într-un fişier text, care apoi poate fi rulat ca script, recreând acţiunile iniţiale, pe un alt calculator şi pe o altă versiune de Z-Brush. Bine, veţi exclama, dar şi Painter 5, 6 şi 7 aveau ceva similar. Dar nici pe departe atât de fiabil ca cel din Z-Brush: după salvare, un script poate fi deschis şi editat (fără să fie nevoie de cunoştinţe extensive de programare), iar un script poate fi scris pur şi simplu în Notepad, fără să fie o înregistrare a unei sesiuni, şi să introducă opţiuni noi în arhitectura Z-Brush, la fel ca un plugin.

Din acest motiv toate tutorialele stocate ca Z-Scripts în distribuţia de Z-Brush sunt extrem de uşor de înţeles: acţiunile autorului sunt clare şi inteligibile, reeditarea lor fiind floare la ureche. În plus, scripturile conţin explicaţii în fereastra dedicată din partea de jos a ecranului şi pot fi lansate pas cu pas.

Texture Master este unul dintre aceste scripturi care a evoluat dincolo de aşteptări. Z-Brush a fost adesea folosit pentru a adăuga detaliu unor modele low-poly create în alte programe. Pe lângă faptul că suportă suprafeţe de subdiviziune, netezind "colţurile" modelelor importate, de exemplu din Nendo/Wings3D (www.wings3d.com), programul poate fi folosit pentru a le textura cu ajutorul lui Texture Master, care este similar cu Deep Paint 3D şi BodyPaint 3D, dar mai intuitiv decât ambele luate la un loc. Folosind instrumente diverse şi opţiunea de simetrie pentru a vă asigura că efectele se aplică egal pe ambele jumătăţi ale modelului (faţă-spate sau stânga-dreapta), nu va trece mult până să deveniţi experţi în generarea de creaturi ciudate sau imagini futurist/stranii. Şi veţi vedea că de multe ori texturarea contează mai mult decât modelarea: o textură excelentă poate salva un model prost / nedetaliat, teorie care nu este valabilă şi viceversa.

CONCLUZIE

Pentru a putea folosi Z-Brush la întregul lui potenţial, vă recomandăm următoarea configuraţie: procesor 1 Ghz+, 512 Mb RAM, placă video din seria GeForce, monitor care să suporte măcar o rezoluţie de 1280x1024 şi o tabletă grafică de orice fel, chiar şi Genius. Asta nu înseamnă că nu poate fi folosit şi pe configuraţii mai modeste. Dimpotrivă, merge foarte bine, însă nu veţi putea beneficia de modele de rezoluţie mare şi uneori vă veţi simţi iritaţi de desele momente în care veţi aştepta ca scena să fie randată "real-time". Aşa că nu este de mirare că nu veţi fi tentaţi prea curând să faceţi animaţii, chiar dacă Z-Brush este capabil şi de aşa ceva.

DETALII

- Nume: Z-Brush
- Versiune: 1.23b
- Producător: Pixologic
- Web: www.pixologic.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: PentiumIII 500MHz
- Memorie: 128Mb
- HDD: 40Mb
- Video: DirectX 8Mb

VERDICT: 8/10



Ştefan Giurgiu - "Oraş iarna" 1

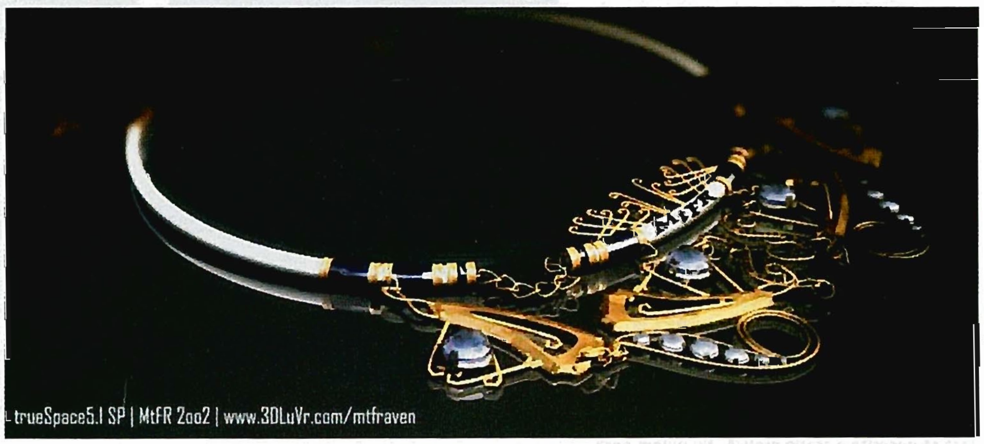
GX Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

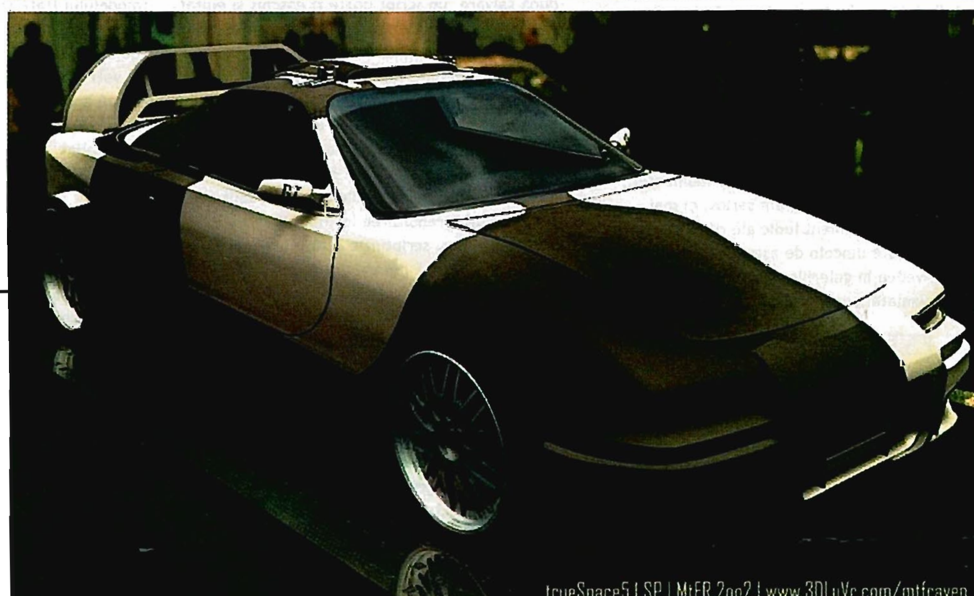
Max The Fire Raven

thefireraven@personal.ro
http://www.3dluvr.com/mtfraven

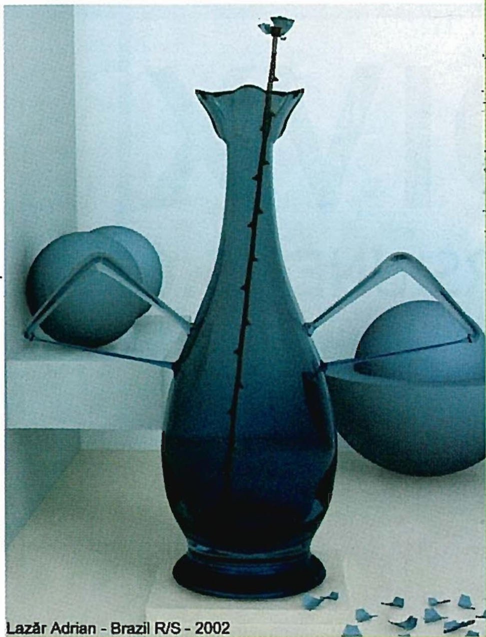
Trei noi imagini ale deja obişnuitului Ştefan Giurgiu, zis şi Fire Raven. Nu vrem să comentăm foarte mult, însă cine zice că omul nu are talent nu ştie ce vorbeşte. Imaginea cu orăşelul are un aspect minunat de pastel, cea cu maşina este incredibil de realistă, iar bijuteria ne-a lăsat cu gura căscată. Ţine-o tot aşa şi o să ajungi departe.



Ştefan Giurgiu - "Bijuterie" 1



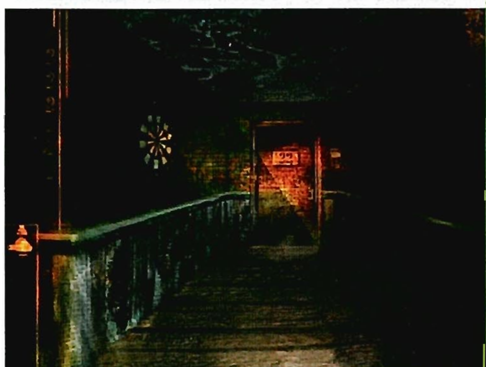
Ştefan Giurgiu - "Hot Rod" 1



Adrian Lazăr - "Alien" 2

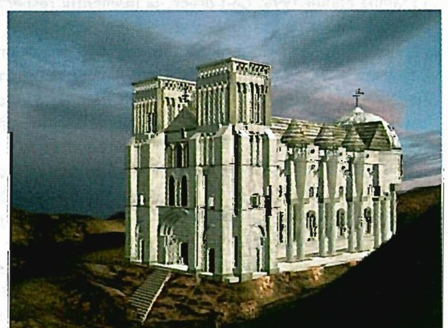

Adrian Lazăr - "Albastru" 2


Darie Budeanu - "E-Trade3" 3


Darie Budeanu - "Room" 3


Victor Smeu - "Afară" 4


Victor Smeu - "Azagoth-main" 4


Victor Smeu - "Monastery" 4

2

Adrian Lazăr

lda3d@yahoo.com

Imaginile sunt excelente, chiar dacă alegerea numelor lasă puțin de dorit. În opinia noastră, cred că ar fi trebuit să fie invers, este puțin cam ciudat ca imaginea complet în nuanțe de roșu să se numească "Albastru", iar cea cu vaza să poarte numele "Alien". Totuși, din moment ce așa ni le-ai trimis, nu ne-am permis să le schimbăm numele. Brazil are performanțe extraordinare în domeniul fotorealismului, însă se pare că V-Ray îl va întrece în momentul apariției. Ai grijă însă că folosirea de pluginuri duce la lene intelectuală: când lucrurile devin prea simple, creativitatea are de suferit.

3

Darie Budeanu

archonsl@yahoo.com

Imaginile au fost realizate în Photoshop 6, de la zero sau pe baza unei bacnote scanate în cazul "E-Trade3". E ceva mai greu să creezi grafică în Photoshop, mai ales în versiunile dinainte de 7 și cu certitudine este diferit decât să lucrezi într-un pachet de grafică 3D. Cu toate acestea experiența te poate ajuta în momentul în care vrei să treci la 3D și ai nevoie de texturi pentru modele.

4

Victor Smeu

vykors@rol.ro

Ne mărturisește că lucrează la un film, din care fac parte și cadrele pe care le-am publicat. Faptul că este pasionat de realizare de animații, nu de imagini statice vine în apărarea lui: într-adevăr, imaginile nu prea au foarte multe detalii, totul fiind optimizat pentru a putea fi randat ca animație pe un calculator mediu. Așteptăm cu nerăbdare filmul, pe care a promis că ni-l va trimite atunci când îl termină. Sau măcar un trailer.

ODISEEA DIVX

DE LA ÎNCEPUTURI PÂNĂ LA VERSIUNEA 5.0

Revoluţia cinematografiei digitale a început de la doi tineri care aveau prea mult timp liber



DE LA PIRATERIE LA RESPECTABILITATE

"DivX" este un termen pe care îl cunoaşte orice utilizator de calculatoare care se respectă. Peste 15.000.000 de utilizatori au transferat versiunea 5.0 de pe Internet, din momentul în care a apărut şi până în prezent. Pentru majoritatea posesorilor de calculator însă, termenul este sinonim cu "film care poate fi văzut pe PC" şi puţini sunt acela care privesc dincolo de această definiţie, fie şi doar pentru a afla cum poate fi optimizată vizionarea unui film oarecare. Şi este chiar păcat, din moment ce codecul DivX are o istorie fascinantă, care aduce cu o intrigă hollywoodiană: povestea unui tânăr certat cu legea, care luptă împotriva sistemului, sfârşind prin a fi asimilat de el. Filmul se sfârşeşte cu happy end, ce puţin pentru unii: tânărul capătă o slujbă foarte bine plătită, compania care l-a angajat începe încet-încet să adune venituri şi capătă respectul unei lumi întregi. Cu timpul lumea uită de unde a pornit totul şi nici nu se mai miră când trebuie să scoată bani pentru un soft care nu demult era absolut gratuit. Dar probabil că acesta este mersul natural al lucrurilor.

MOMENTUL ÎN CARE A ÎNCEPUT TOTUL

Din punct de vedere temporal, originile DivX pot fi plasate în toamna anului 1998. Ce-i drept, la momentul respectiv, termenul avea o cu totul altă semnificaţie decât în prezent: DIVX, sau Digital Video Express, a fost o schemă dezvoltată de Circuit City (un cunoscut lanţ de magazine orientate pe produse electronice din S.U.A) şi de un grup de avocaţi specializaţi în divertisment digital. Observând statistic că pasionaţii de filme preferă mai curând să închirieze DVD-uri decât să le cumpere, aceştia au creat un player DVD special, mai scump şi cu conexiune Internet integrată, numit Enhanced DVD. Acesta permitea ca pentru modica sumă de 4.49$, un DVD să poată fi vizionat de oricâte ori se dorea timp de 48 de ore. După ce cele 48 de ore treceau, filmul trebuia reactivat prin taxarea cărţii de credit a celui care îl închiriase, numărul fiind introdus în banca de date prin intermediul Internetului.

Sistemul avea enorme avantaje pentru distribuitori: discurile DIVX nu puteau fi văzute decât pe playerul pe care erau activate, ceea ce însemna că nu puteau fi împrumutate mai departe prietenilor, iar datele adunate în momentul activării sau reactivării le serveau pentru a putea stabili care filme sunt vizionate, când, de câte ori şi de către cine. Acest format a stârnit un val de nemulţumire din partea publicului american, astfel că în septembrie 1999, Circuit City renunţa la proiectul DIVX, consolându-se cu pierderea a 114 milioane de dolari investiţi în această afacere.

Fără nici o legătură evidentă, în aceeaşi lună Microsoft lansează o nouă versiune a codecului Windows Media (termenul "codec" fiind o prescurtare uzuală pentru compresor/decompresor, la fel cum şi "modem" este o prescurtare pentru modulator/demodulator). Această versiune nu este perfectă, nereuşind să redea filmele din portofoliul unui umil student în arte din Riviera franceză, pe numele său Jerome Rota. Iritat de neajunsurile softului de la Microsoft, Jerome, poreclit de prieteni "Gej" se apucă să îl modifice în mod creativ. "Am eliberat informaţia", va declara el mai târziu revistei Wired. "Nu mi-a luat decât o săptămână". Noul codec s-a dovedit excelent, reuşind să reducă fişierele video la o cincime din dimensiunea lor iniţială, păstrând în mare parte calitatea intactă. Ca o ironie subtilă, el îşi intitulează creaţia "DivX ;-)", făcând cu ochiul parcă defunctei scheme de împrumuturi video.

Coincidenţă sau nu, în aceeaşi perioadă Jon Johansen, un tânăr de nici 18 ani din Norvegia, fondator al grupului de hackeri MoRE (Masters of Reverse Engineering) programează DeCSS, un soft care elimină protecţia la copiere a DVD-urilor, făcând posibilă reproducerea lor sau copierea datelor pe harddisk. Johansen este dat urgent în judecată de Motion Pictures Association of America (MPAA) alături de site-ul 2600.com, care a postat şi a găzduit codul, însă aceasta este o bătălie legală ale cărei detalii nu îşi au rostul aici.

Faptul că prin intermediul codecului DivX un film de calitate DVD putea fi copiat şi redus la 650-700 Mb astfel încât să încapă pe un simplu CD-R face ca o adevărată explozie de filme piratate să apară pe piaţă. Impactul său este uluitor: doar în acel an, industria cinematografică americană estimează pierderi de peste 2 miliarde de dolari din cauza pirateriei DivX. Epidemia DivX este molipsitoare. Peste noapte apar zeci de site-uri care anunţă lansările de filme DivX şi sute de ftp-uri care le găzduiesc. Alte site-uri prezintă tutoriale mai mult sau mai puţin extensive pentru transformarea DVD-urilor în filme DivX. Epidemia DivX este pe cale să înceapă. Chiar de pe atunci, utilizatorii nu considerau că fac trafic cu filme, ei făceau schimb de DivX-uri.

PE DRUMUL CĂTRE DIVX 5.0

Următoarea etapă majoră a fost apariţia DivX Deux, o variantă sensibil îmbunătăţită şi care nu mai era bazată pe codecul Windows Media, pentru a nu da motive de proces Microsoft. Dar pasul care a rămas cu adevărat în istorie a fost DivX 3.11, versiunea considerată de mulţi cea mai performantă şi cea mai stabilă chiar şi după apariţia DivX 4.0.

DivX 5, recent apărut, marchează prima răscruce din evoluţia codecului: disponibilitatea DivX în trei variante. Prima, standard, este în continuare complet gratuită, şi are toate opţiunile posibile pe partea de decodare. Pe partea de codare însă este mai săracă decât versiunea profesională, care costă 30$. Cei care au neapărat nevoie de opţiunile care nu au fost incluse în versiunea standard, dar nu vor să scoată bani din buzunar, pot alege un compromis: o versiune adware, sponsorizată prin bannere şi pop-uri iritante, care este rodul unui contract între DivX Network şi firma de marketing Gain. Opţiunile care fac diferenţa dintre freeware şi comercial sunt chiar cele nou introduse în program şi le vom descrie pe îndelete în cele ce urmează.

B-VOP (BI-DIRECTIONAL VIDEO OBJECT PLANES)

Înainte de DivX 5.0, într-un film comprimat cu DivX nu existau decât două tipuri de frame-uri: I-VOP (Intra Video Object Planes) şi P-VOP (Predicted Video Object Planes). Cadrele de tip "I" erau codate şi comprimate folosind

informaţii doar din ele însele, ca şi cum fiecare ar fi fost transformat într-o imagine JPEG. Fireşte, asemănarea este doar metaforică, procedeul de codare fiind altul decât în cazul JPEG. Datorită modalităţii de codare, fiecare frame I-VOP poate fi decodat independent de restul secvenţei video.

Cadrele de tip "P" sunt "gândite înainte", fiecare fiind codat din cadrul precedent, fie el de tip "P" sau de tip "I". Acest lucru înseamnă că practic se transmite doar diferenţa dintre frame-uri, care ocupă mult mai puţin loc ca bloc de date. Într-o secundă de film sunt 24 de cadre (în sistem PAL, 30 pentru NTSC) ceea ce înseamnă că multe dintre cadre vor conţine în esenţă aceeaşi imagine şi pot fi codate ca frame-uri "P". Pentru a înţelege acest lucru, ni se oferă exemplul prezentatoarei de la Meteo: la o filmare a ştirilor de seară, rubrica Meteo, harta este de obicei aceeaşi, de la cadru la cadru. Doar prezentatoarea se deplasează în faţa ei, încoace şi încolo. Mişcarea blocurilor de imagine care o reprezintă poate fi codată ca o funcţie (x,y) pe baza cadrelor precedente, rezultând o serie de cadre de tip "P".

DivX 5.0 introduce cadrele de tip "B", cu predicţie bidirecţională. Codecul va putea alege cel mai apropiat ca aparenţă dintre două frame-uri din viitor. Astfel, în cazul filmuleţului Meteo, frame-urile de tip "B" vor putea fi folosite pentru a optimiza segmentele de cadre în care bucăţi de hartă, până atunci ascunse de silueta prezentatorului, încep să apară în urma lui când el se deplasează.

GLOBAL MOTION COMPENSATION

GMC este o opţiune nouă în DivX 5.0, care poate reduce semnificativ blocurile de date ce conţin cadre din filmări ce utilizează extensiv transfocare (zoom) şi panoramarea (panning). Din moment ce şi în aceste cazuri informaţia din cadre este în mare parte asemănătoare, ele pot fi comprimate fără prea mari pierderi de calitate.

Din păcate efectul nu este foarte mare în cazul filmelor obişnuite, unde astfel de mişcări de cameră sunt destul de rare, ele fiind mai des întâlnite în documentarele tip Animal Planet sau National Geographic.

QUARTER PEL

După cum aţi putut citi la secţiunea cadrelor B-VOP, DivX se foloseşte de cadrele viitoare pentru a stabili diferenţa dintre ele şi cel curent, apoi expediază mai departe doar diferenţele. Acestea sunt calculate la nivel de macrobloc (16x16 pels- "picture elements") sau de bloc (8x8 pels). Deplasarea lor are nevoie însă de mai multă precizie decât specificarea coordonatelor într-o grilă virtuală cu pătrăţele de 1x1 pels, astfel că DivX 4.0 a introdus Half-pel, permiţând valori de tip 1.5, 4.5, etc. DivX 5.0 implementează Quarter-Pel, care este şi mai precis, permiţând valori de tip 1,25 sau 4,75. Procedeul implică aplicarea unei filtrări speciale pe fiecare bloc de imagine care calculează cum ar fi arătat blocul respectiv dacă s-ar fi deplasat cu un sfert de bloc în oricare direcţie. Aceste calcule complexe vor avea drept efect eliminarea marginilor zimţate care apăreau în jurul unui personaj ce se deplasa rapid în cadrul unei scene.

PRE-PROCESARE

Filmările mai vechi sau înregistrările de pe televizor suferă de apariţia aşa numitului "zgomot" video: "zăpadă", "purici" sau cum vreţi să le spuneţi. Pre-procesarea, inclusă doar în versiunea profesională, elimină aceste artefacte nedorite aplicând o filtrare smooth dublă: spaţială şi temporală. Cea spaţială ia în calcul pixelii din jurul celui curent şi aplică o funcţie low-pass, ajungând la un compromis luminozitate/coloristică. Cea temporală aplică acelaşi efect de finisare, însă asupra unui grup de pixeli care se află în aceeaşi poziţie de-a lungul unui număr mai mare de cadre. Acest procedeu duce la o creştere vizibilă a calităţii pentru filmările "defectuoase", precum şi la optimizarea compresiei, lucru care duce în final la un fişier final de dimensiuni mai mici. Există patru grade de aplicare a pre-procesării - light, normal, strong şi extreme, ultimele două având ca efect secundar şi o "spălăcire" mai mult sau mai puţin accentuată a secvenţelor video. Când această opţiune este activată, timpul de codare creşte semnificativ.

DEINTERLACING/INVERSE TELECINE

Interlacing-ul a fost inventat la începuturile televiziunii, în anii 1940, ca o formă de compresie video avant-la-lettre. În loc să trimită 60 de cadre pentru fiecare secundă de film, tehnicienii au descoperit că puteau înjumătăţi lăţimea de bandă necesară semnalului TV transmiţând alternativ o imagine ce conţinea doar liniile cu soţ şi una care le conţinea pe cele fără soţ. Pe televizor, aceste filmări se văd bine, însă pe PC, diferenţa de jumătate de secundă între cele două imagini ce compun un cadru interlaced se poate transforma în artefacte vizuale: zig-zag-uri întunecate, margini zimţate, etc. Versiunea comercială a DivX 5.0 poate elimina aceste probleme, doar dacă clipul video nu a fost redimensionat înainte să înceapă codarea.

Inverse Telecine, sau ITVC, este necesar pentru filmele PAL care au fost transferate în format NTSC. Din moment ce formatul PAL are 24fps, iar cel NTSC 30 fps, este necesar să se introducă 6 cadre suplimentare pentru fiecare secundă de film. Din nou, cu ajutorul versiunii comerciale a DivX 5.0, ele pot fi eliminate, reducând semnificativ dimensiunile fişierului.

Crop şi Resize sunt ultimele opţiuni ce pot fi găsite doar în versiunea comercială: Crop este folosit pentru eliminarea marginilor negre orizontale ce pot fi găsite în cazul filmelor de tip widescreen, iar Resize face posibil ca secvenţa video să fie codată la o anumită rezoluţie. Parametrii sunt Bilinear, pentru calitate la mărirea rezoluţiei şi Bicubic, pentru calitate atunci când cadrele sunt micşorate.

PSYCHOVISUAL MODELING

Exploatând deficienţele sistemului optic uman, programatorii DivX s-au gândit că pot acorda diferite grade de prioritate diverselor zone dintr-o imagine: zonele care sunt trecute cu vederea de ochiul utilizatorului vor fi comprimate drastic, economia fiind făcută în favoarea zonelor care "atrag" ochiul, ce vor putea păstra o calitate mai mare. Eficientizarea psihovizuală este aplicată la nivel de macrobloc şi la nivel de cadru, însă luând în calcul o întreagă secvenţă de 5-10 secunde. Fireşte, activarea acestei opţiuni va avea ca efect o încetinire semnificativă a procesului de codare, lucru ce poate fi evitat foarte simplu: nu o folosiţi. Testele noastre nu au reuşit să determine nici o diferenţă evidentă între secvenţele cu şi cele fără modelare psihovizuală. Chiar şi programatorii recunosc că acest domeniu straniu este unul foarte nou, pe care abia încep să îl exploreze şi căruia nu i-au descoperit încă toate posibilităţile.

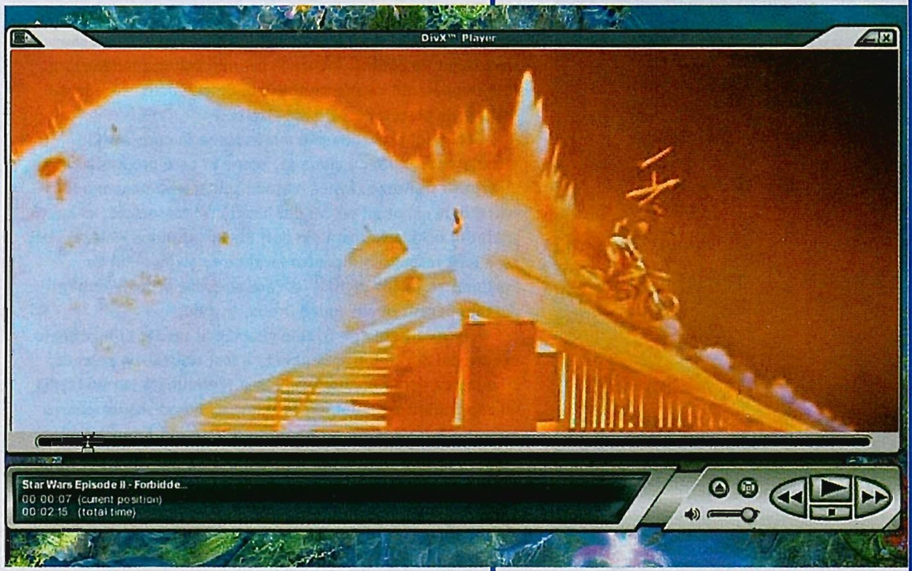
Faptul că nu are un efect semnificativ este sprijinit şi de prezenţa acestei opţiuni atât în versiunea comercială, cât şi în cea freeware. ...va urma

ADRESELE DE CODECURI
http://www.divx-digest.com/software/nimo_pack.html
http://www.divx-digest.com/software/acemega_codec.html
http://www.divxconnection.com/codecs.htm
http://www.vcdhelp.com/vcdtools.htm
http://www.riphelp.com/downloads/lame_codec.html

ADRESELE DE TUTORIALE
http://www.digital-digest.com/dvd/articles/dvdtodivx.html
http://www.divx-digest.com/articles/divx5_setup.html

TOOLS
http://www.divx-digest.com/software/cvstudio.html
http://www.divx-digest.com/software/divxauto5.html
http://www.riphelp.com/downloads/dvddec.html
http://www.digital-digest.com/dvd/downloads/flaskmpeg.html
http://www.digital-digest.com/dvd/downloads/virtualdub.html





EFECTE SPECIALE

Cascadorii vampiri însetaţi de sânge

Efectele speciale din Blade II



DACĂ primul film din serie vi s-a părut violent, atunci al doilea vi se va părea de-a dreptul un masacru. Regizat de mexicanul Guillermo del Torro, Blade 2 depăşeşte din toate punctele de vedere originalul, cu excepţia poveştii. Muzica este excelentă iar secvenţele de luptă sunt printre cele mai spectaculoase pe care le-aţi văzut până acum. Stilul marţial al lui Wesley Snipes a făcut furori în The Art of War, scena de luptă din final copiind-o pe cea din Matrix, dar fiind mai reuşită în ciuda lipsei unor efecte speciale evidente. În Blade 2 el va fi contactat de inamicii săi vampirii, care îi vor propune o alianţă temporară împotriva unui adversar comun: The Reapers. Aceştia sunt vampiri modificaţi de un factor mutagen ce îi face să se hrănească atât cu oameni, cât şi cu vampiri, infectându-i mai departe pe aceştia şi înmulţindu-se logaritmic.

Lupte alerte, ce încalcă graţios limitele corpului uman, vampiri care se dezintegrează spectaculos atunci când sunt împuşcaţi cu gloanţe de argint şi creaturi mutant echipate cu fălci de coşmar. Echipa care s-a ocupat de efectele speciale este Tippett Studios, cunoscută pentru secvenţele cu omul invizibil din "Hollow Man".

Spre deosebire de "Hollow Man" însă, "Blade 2" a necesitat mult mai multă muncă din partea artiştilor digitali. Kevin Bacon a jucat toate secvenţele, omul invizibil fiind construit pe baza acestora. În Blade 2, Tippett Studios a trebuit să inventeze de multe ori, multe din scene fiind în întregime generate pe calculator. Mai grav este că de multe ori acest lucru se vede, şi, deşi extrem de spectaculoase, luptele nu se potrivesc cu secvenţele din jur. La începutul filmului, de exemplu, doi vampiri-ninja sunt creaţi pe calculator în timp ce se strecoară în depozitul ce îi serveşte drept cartier general lui Blade. Ei se caţără pe schele apoi sar în scenă şi încep să se lupte cu Blade. Dacă în prima parte ei sunt cât de cât realişti, în momentul luptei propriu-zise lucrurile se schimbă. Atât Blade cât şi oponentul au mişcări mult prea elastice şi rapide pentru articulaţiile umane, şi chiar dacă acest lucru ar fi de înţeles (sunt totuşi vampiri), iluminarea greşită a personajelor scade din realismul scenei.

Gura vorace a Reaper-ilor este însă excelent realizată. Ea se desface ca fălcile creaturilor din Alien, însă este ceva mai grotească, dar potrivită în context. Deşi sunt realizate în întregime pe calculator, fălcile Reaper-ilor au avut şi o variantă mecanică, folosită pentru a da realism jocului actorilor. Ele au fost create digital şi animate în Softimage, şi se poate spune că le-a reuşit foarte bine.

Tippett Studios s-a mai ocupat şi de clonarea Reaper-ilor atunci când era nevoie ca ei să fie mai mulţi, precum şi de orice scenă care presupunea ca un personaj să meargă pe un perete lateral sau pe tavan, pentru că producătorii nu au avut timp să mai construiască instalaţiile speciale (character rigging) pentru a îi susţine.

În continuare, Tippet Studios lucrează la efectele speciale din "Men in Black II" şi previzualizări pentru "Cats and Dogs 2".

Blade II dă un nou sens genului action-horror

"Unicul" în dublu exemplar



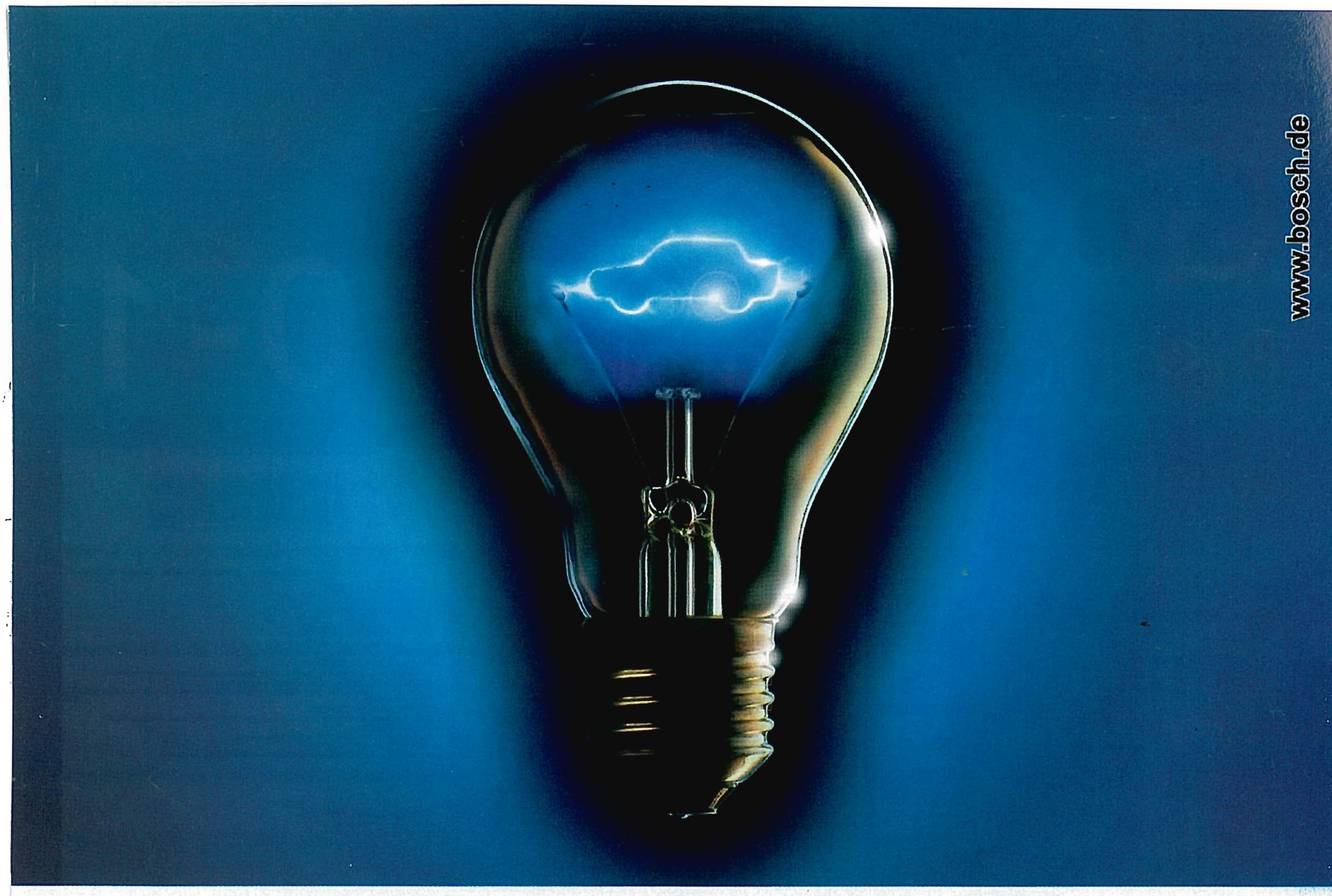
Sau clonarea lui Jet Li în "The One"

ÎN "Unicul", Jet Li, un spectaculos luptător kung-fu cu un talent actoricesc invers proporţional cunoştinţelor de arte marţiale, joacă rolul unui poliţist din Los Angeles pe nume Gabe, care este atacat de corespondentul său dintr-un univers paralel, ce vrea să devină stăpânul universului sau ceva la fel de potent. Intriga în cel mai bun caz mediocră a fost compensată de efecte speciale de zile mari, care le-au depăşit pe alocuri pe cele din Matrix.

Scenariul prevedea mai multe scene în care Jet Li trebuia să se lupte cu clona sa, scene în care producătorii nu au vrut să utilizeze clasica metodă splitscreen pentru a îi reprezenta simultan pe cei doi "unici". În consecinţă, ei au apelat la echipa formată din Jeff Kleiser şi Diana Walczak, cei care sunt responsabili pentru inventarea termenului de Synthespian (actor digital) şi care au creat primele dubluri digitale pentru filmul Judge Dredd, în 1995.

Pentru a-l crea pe fratele geamăn al lui Jet Li în scenele în care cei doi se înfruntă direct, a fost utilizat un cascador cu o mască verde (culoare ce putea fi eliminată la montaj) şi un cap tridimensional creat în Maya, cu blend-shapes pentru animaţia facială, care a fost texturat folosind fotografii ale actorului. Faţa digitală a fost inserată în golul lăsat de dispariţia măştii verzi, iluminarea fiind calculată pe baza Ovalorilor pixelilor din mască, înainte ca ea să fie eliminată din scenă.

O altă problemă a fost constituită de scena în care Jet-Li se luptă cu un grup de poliţişti, mişcându-se cu viteză supraomenească, ce face ca toţi ceilalţi să pară că se mişcă în ralanti (slow motion). Asemănătoare cu scenele de luptă slo-mo din Matrix, aceasta era parcă ceva mai complexă, implicând numeroase personaje şi treceri rapide de la viteza normală la viteza accelerată. Pentru ca poliţiştii să pară loviţi de Jet Li şi hainele să se deformeze natural în punctul de impact, s-a încercat mai întâi folosirea unor actori ce erau "împuşcaţi" cu mingi de tenis verzi (ce puteau fi eliminate la montaj). Dar sincronizarea din scena ce era filmată la 60 de fps şi translatată în 24 fps era imposibilă cu această metodă, astfel că în final s-a recurs tot la folosirea unor actori digitali (de fapt un singur model, recreat cu mici modificări în patru exemplare). Animarea lor în Maya s-a dovedit şi mai precisă şi mai rapidă decât capturarea mişcărilor încetinite ale unor cascadori care ar fi simulat acţiunile respective. Din fericire, pregătirea fizică a lui Jet Li i-a permis acestuia să lovească puncte precise în spaţiul gol, în mod repetat, simulând întreaga luptă fără nici un colaborator care să îi servească drept sac de box. Cele 779 de cadre filmate au fost transformate într-o secvenţă de 285, cu motion blur-ul de rigoare. Secvenţa a fost compusă în Nothing Real Shake, pe 55 de layere separate şi realizarea ei a durat câteva săptămâni, fără perioadele de filmare propriu-zise.

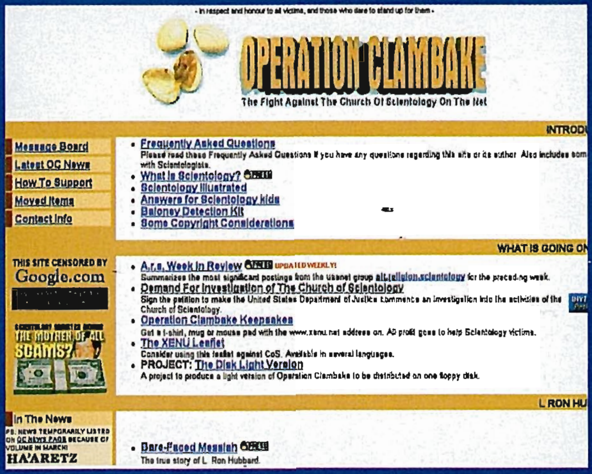

www.bosch.de



Google VS Biserica Scientologică 0-1

GOOGLE a suferit prima înfrângere în cruciada sa de a-și menține o aură de integritate și obiectivitate: administratorii celebrului motor de căutare au fost obligați de avocații Bisericii Scientologice să renunțe la includerea în paginile cu rezultate a link-urilor către site-uri anti-scientologice. Acest fapt incredibil, în condițiile în care nici un alt site, fie el anarhist, antisemit sau antihomosexual nu se bucură de același tratament, a fost posibil datorită formulărilor vagi din faimoasa lege americană Digital Millenium Copyright Act, formulări care au fost speculate în avantajul lor de avocații Bisericii Scientologice. Conform declarațiilor acestora, site-urile citate folosesc materiale care sunt proprietate intelectuală a Bisericii Scientologice și de aceea Google este obligat să le elimine din paginile cu rezultatele unei căutări. Legea DMCA a fost criticată de nenumărate ori, pentru că deși gândită pentru a stopa spargerea sau ocolirea metodelor de protecție la copiere, este utilizată pentru a amenința și a pedepsi o mulțime de inițiative îndrăznețe, care se încadrează foarte bine în teritoriul open-source. Cel mai recent exemplu este războiul deschis dintre Blizzard și producătorii unui software care emulează Battlenet, serviciul de gaming online care permite jucătorilor din întreaga lume să se înfrunte în jocurile Starcraft, Warcraft (I, II, III beta) și Diablo (I, II). Din fericire pentru programatori, fundația Electronic Frontier și avocații ei li s-au alăturat în lupta inegală, răspunzând curajos presiunilor făcute de Blizzard.





Situația nu este atât de fericită în cazul Google, care preferă să nu se implice într-o bătălie legală și drept urmare, utilizatorii care vor scrie "scientology" în căsuța de search a motorului Google nu vor mai găsi referiri la site-urile www.xenu.net, www.clambake.org și home.kvalito.no, care au dispărut practic din baza de date a motorului de căutare. Într-o scrisoare adresată respectivelor site-uri Google își motivează decizia spunând că nu vor să fie ținta unor acuzații de încălcare a copyright-ului. Într-adevăr, conform DMCA și unei legi mai vechi, din 1998 "un provider de servicii nu va putea fi făcut responsabil de încălcarea copyright-ului, dacă ia măsuri să înlăture sau să șteargă orice referință sau link către materialul sau activitatea care încalcă efectiv copyright-ul".

Printre materialele în cauză prezentate pe respectivele site-uri se numărau un extras dintr-un raport intern în care era prezentată moartea suspectă a unui membre, despre care se presupunea că era ținută împotriva voinței sale în cadrul bisericii și fotografii ale fondatorului Ron L. Hubbard juxtapuse cu unele ale lui Adolf Hitler.

Nu este prima oară când Biserica Scientologică se folosește de legi privitoare la încălcarea copyrightului pentru a reduce la tăcere criticile, după cum dezvăluie Wired.com. În august 1995, Biserica Scientologică a dat în judecată un fost membru pentru că a postat informații anti-scientologice pe Internet și a obținut un ordin judecătoresc pentru a-i confisca calculatorul. La scurt timp după aceea, biserica a dat în judecată Washington Post pentru că a folosit citate din transcrierile publice ale mărturiilor din cadrul procesului. În noiembrie anul trecut, aceeași instituție s-a folosit de prevederile legale ale DMCA pentru a obliga un ISP să șteargă "scripturile secrete" ale Bisericii Scientologice de pe site-ul scientology-kills.org.

Din moment ce nu poate face același lucru cu Xenu.net și site-urile afiliate, care se găsesc în Norvegia, unde DMCA nu are nici o valoare, Biserica Scientologică a ales să forțeze Google să le șteargă din baza sa de date mamut, eliminând astfel peste 75% din șansele ca cineva să dea de ele din greșeală.

Google a emis un comunicat de presă prin care afirma că administratorii oricărui site care suferă aceeași soartă își pot vedea din nou site-ul în paginile de căutare dacă obțin o contra-hotărâre judecătorească care să o anuleze pe cea dată în favoarea acuzatorului. Xenu.net a refuzat însă să urmeze această cale, nu pentru că o hotărâre contrară ar fi fost greu de obținut, dar pentru că procedura legală ar fi costisitoare și ar avea drept consecință transferarea respectivului site sub jurisdicția S.U.A. Drept în mâna Bisericii Scientologice și a avocaților care se pricep foarte bine să manipuleze prevederile DMCA.

Conform unei știri de pe Microcontentnews.com, Google a reușit să readucă prima pagină a Xenu.net în bazele de date, demonstrând că cel puțin pagina se start nu încalcă în nici un fel DMCA. Și ca o răzbunare subtilă, și-au propus să elimine reclamele legate în orice fel de scientologie din programul Google Adwords, susținând că este dreptul lor să selecteze reclamele pe care le acceptă pe site.

Conflictul nu s-a terminat încă, însă începutul său pune câteva probleme etice: cât de mult este dispusă o companie online de genul Google să apere dreptul la opinie a unui utilizator sau grup de utilizatori? Atâta timp cât poziția pe care o adoptă nu îi afectează sau nu amenință să îi afecteze profiturile, am presupune noi. Și deși este firesc să fie așa, nu putem să nu condamnăm atitudinea Bisericii Scientologice. Și, după cum spunea Hamlet, "ceva e putred în Danemarca". Dacă atâția oameni spun că ceva e în neregulă cu Biserica Scientologică, trebuie să existe un sâmbure de adevăr în afirmațiile lor, nu?

> Biserica scientologică are drepturi de autor asupra termenului "scientologist" și susține că oricine a cumpărat din 1950 încoace o carte sau un curs de scientologie este un scientologist.
>
> www.xenu.net

ProCA

Microsoft System Builder Program Member 2002

str. Turturelelor 52 tel/fax(01)323.82.00
www.proca.ro



Brave Business S AMD

Mainboard Soltek SL75DRV4 KT 266A, ATX, FSB266, 3DDR, AGP PRO, 5PCI, 1AGP, 1CNR, UATA133
Processor AMD 1.3Mhz Thunderbird FSB266
Memory DDR 128MB SDRAM PC 133 NANYA
Hard disk Maxtor 20Gb, ATA 133, 7200 rpm, D740X, 6L020J1, U133
Floppy Disk - 3,5" SONY
CD ROM - 52x SAMSUNG
SVGA - POWER COLOR GeForce MX 400 64 MB SDRAM 128 bit
Sound - AC 97, on board
Modem - 56K, AMBIENT, hardware E-TECH
Lan - 10/100 Mbps E-TECH
Case - ATX Emperor 4H52A 350W
Keyboard - PS2 US Internet TRUST
Mouse - 3 Buttons Ami Mouse 250S Cordless TRUST
Speakers - ACTIVE SOUNDWAVE 100P TRUST
Mousepad - yes
Preinstalled Software - WINDOWS XP Professional Romanian
Office XP Small Business Romanian

La numai **899.99$!**

In luna mai 5% reducere!

Noi Va Propunem BRAVE

Microsoft Windows xp Professional Romanian Interface Pack

Microsoft® Office xp Small Business

BE SURE It's Legal www.microsoft.com/piracy/howtotell/romanian

MEDIA ONLINE

Stații radio

www.cheriefm.fr



Dacă vreți să ascultați un post echivalent cu Radio Total, doar că în franceză, puteți să vă orientați browserele către această adresă. Interfața este bine realizată, nefiind nici Windows Media, nici Real Audio, ceea ce ne face să presupunem că are oarecare legături cu Shoutcast. Aveți chiar posibilitatea să alegeți între ultimele cinci melodii sau să dați sonorul mai încet sau mai tare din interfața construită în Flash. Dacă reușiți să evitați reclamele, puteți vedea chiar și titlul melodiei în curs și chiar și coperta albumului. Calitatea sunetului este bună, iar fluxul audio funcționează chiar mai bine decât la cele din România.

Stații TV

http://www.statemedia.net/state.php



În perioada de aur a MTV, înainte ca postul să decadă într-un ghiveci kitsch care este vinovat de definirea unei generații, "The State" era unul dintre show-urile care au captivat publicul. Produs de un grup de zece tineri artiști și scenariști ce activau sub același nume - "The State", show-ul era un amestec amuzant și original de desene, film și muzică. La această adresă puteți găsi scenariile și episoadele în format Quick Time sau Real Media, precum și biografiile, fotografiile și planurile de viitor ale membrilor formației. Merită cu siguranță urmăriți.

Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Recomandări pe categorii

Știri



http://www.avault.com

Recent am avut surpriza să descoperim un nou Adrenaline Vault, renăscut din propria cenușă ca Pasărea Phoenix. Și chiar se simțea nevoia, layout-ul vechi de 2-3 ani fiind deja depășit. Unul dintre primele site-uri de jocuri și cel mai mare site de jocuri ca număr de utilizatori nu vă va dezamăgi în noua variantă: știri de ultimă oră, avanpremiere cu listă de lansare, prezentări, și, din când în când câte un feature interesant. Așteptăm cu nerăbdare să vedem ce surprize ne oferă noul Avault2k2...

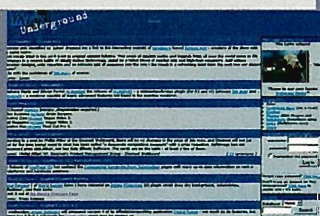
Hardware



http://hw.metku.net/rottaflekti/index_eng.html

După cum se știe, în mijlocul unui joc "încins" multiplayer, palmele jucătorilor încep să transpire și să alunece pe mouse. Pentru a elimina această problemă, un utilizator inventiv a pus la punct o metodă de instalare a unui ventilator în carcasa mouse-ului, ventilator care să sufle aer în palmă, uscând transpirația. Ideea este ciudată, însă funcționează. Și nu este singura pe care a avut-o. Dacă vă pasionează electronica și experimentele legate de calculator, vizitați-i neapărat pagina. Ideea cu mouse-ul s-ar putea să îi fi venit de la http://www.halfbakery.com/idea/Gore-Tex_99_20Mouse.

Software



http://www.maxunderground.com/mu

După o perioadă destul de lungă de inactivitate, datorată faptului că nu mai aveau unde să găzduiască site-ul după ce fostul provider dăduse faliment, MaxUnderground se reîntoarce în forță. Deși numele său face trimitere către 3D Studio Max, pe acest site veți găsi știri actualizate despre orice produs software ce are legătură cu domeniul graficii digitale, și adeseori, chiar și știri despre produse hardware conexe. Layout-ul este neschimbat, însă este eficient și funcționează foarte bine.

Jocuri

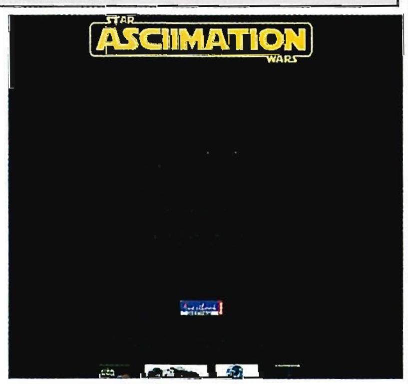


http://www.input-entertainment.de/laser/

Cu reminescențe din Deviator-ul de pe Spectrum și Argon de pe Amiga, acest joc construit în Flash este simplu, dar antrenant. Tot ce trebuie să faceți este să aprindeți becuri, cu ajutorul unei raze laser, ce poate fi deviată cu oglinzi și prisme. Mai apar și blocuri mate ce blochează drumul și bombe ce nu trebuie să se intersecteze cu raza, totul transformându-se într-un soi de The Incredible Machine, cu mai puține elemente. Dacă vreți să reveniți mai târziu, puteți folosi sistemul de password-uri. Ca și la concursul virtual de la numărul trecut, dacă aflați parola de la nivelul 28, trimiteți-o pe adresa redacției.

De la cititori pentru cititori

http://www.google.com/jobs/britney.html
http://www.asciimation.co.nz/



Primul link este o pagină în care veți descoperi cam în câte feluri poate fi scris greșit numele Britney Spears. Suntem siguri că toți cei care caută acest nume sunt interesați de versurile din melodiile tinerei cântărețe/rebut direct de la 20 de ani. El ne-a fost trimis de Aphex, cititor cu vechime, căruia îi și mulțumim pentru laude și critici.

La http://www.asciimation.co.nz/ veți vedea ce poate face cineva atunci când are foarte mult timp de pierdut. Andrei Dumitru ne trimite această adresă, unde o serie de pasionați s-au apucat să recreeze episoadele din Star Wars în ASCII! Episodul IV - A New Hope este prezent în totalitate.

Inițiativa lunii



www.capacitate.ro

Acest site a fost construit de mai vechiul nostru corespondent Andrei Georgescu, care are aproape 14 ani, cu intenția de a-i ajuta pe toți cei care vor înfrunta viitorul examen de capacitate. În privința conținutului lucrurile stau bine, deși partea cu referatele refolosite de mii de ori, fără ca profesorii să se alerteze, ni se pare iritantă. Dar dehl, hoțul neprins, negustor cinstit. Layout-ul este curat și eficient, cu o singură excepție: butonul "Home" deschide pagina în cadrul navbar-ului, nu în spațiul care ar trebui să îi fie destinat. Și rău fac părinții care le cumpără mobil copiilor înainte să aibă buletin, iar ei îl pun cu nonșalanță în pagina de About.

NOUA CULOARE A COMUNICĂRII

Dialog devine Orange și cu această schimbare un nou stil și o nouă imagine își fac loc pe piața telefoniei mobile



Data de 5 aprilie 2002 a marcat o schimbare de nume și de politică pentru Mobil Rom, care de acum înainte va fi cunoscut sub numele de Orange România. Orange este o companie internațională care activează în 20 de țări din întreaga lume și deține pachetul majoritar de acțiuni în companii de telefonie mobilă din Franța, Marea Britanie, Belgia, Olanda, Elveția, Danemarca, Slovacia, Suedia, Coasta de Azur, Republica Dominicană, Camerun, Madagascar, Botswana și, firește, România. În plus, Orange deține acțiuni și în companii de telefonie mobilă din Italia, Germania, Portugalia, Austria, Thailanda și Mumbai (India). Dacă aceste lucruri nu vă spun foarte mult, atunci trebuie să adăugăm că termenul de comunicații internaționale înseamnă pentru Orange servicii de roaming în 246 de rețele din 111 țări.

Noua gamă de produse și servicii este destul de variată, Orange dorind să acopere o gamă cât mai largă de clienți, oferind servicii adaptate foarte bine pieței. Orange Prepay este o ofertă de servicii preplătite cu două opțiuni, față de trei opțiuni pentru Alo. Este vorba despre cartele de 6$ și 11$, cu facturare în cenți nu în unități de comunicații și taxare la secundă după primul minut. La primul apel, utilizatorul este trecut la secțiunea Tarife Standard (fără variații de cost în funcție de oră) urmând ca apoi să poată să aleagă, dacă vrea unul din celelalte tarife disponibile: Numere Favorite sau Timp Favorit. Primul se traduce în tarife reduse cu 42% față de tarifele standard pentru cinci numere favorite din orice rețea de telefonie mobilă sau fixă. Opțiunea tarifară Timp Favorit înseamnă tarife reduse cu 28% față de tarifele standard pentru toate apelurile efectuate în afara orelor de vârf. Oferta de bonusuri este bogată: 2 bonusuri la reîncărcare, bonus de fidelizare, bonus pentru apelurile primite (1 dolar pentru 100 minute), bonus pentru cupon (completat la centre sau pe pagina de web) și bonus pentru ziua de naștere (3$).

Abonamentul Orange Free de 7$ este și el foarte atractiv. În limita a 180 de minute, puteți apela orice număr din rețeaua Orange gratuit, în afara orelor de vârf (luni-vineri 20:00-7:00, sâmbătă și duminică). Alternativ, aveți posibilitatea să alegeți trei numere din rețeaua Orange pe care să le apelați gratuit în orice moment al zilei, tot în limita a 180 de minute.

Dacă aceste oferte îi vor mulțumi pe foștii clienți Dialog și dacă noi clienți vor fi atrași de pachetele și ofertele promoționale, rămâne de văzut. Cert este însă că Orange dorește și reușește să aducă un nou suflu pieței telefoniei mobile din România.

Link-uri utile:
- www.orange.ro
- www.orange.co.uk
- www.media.orange.nets

jocuri

ghidează-te după singurele prezentări care contează

72 PRIMA IMPRESIE
72 Tomb Raider: Angel of Darkness
73 Postal 2
74 Harbinger
75 SWAT 4: Urban Justice
76 Silent Storm
77 Age of Mythology
78 Tribes: Fast Attack

80 PREZENTĂRI

80 Dungeon Siege
84 Jedi Knight2: Jedi Outcast
86 Global Operations
88 Freedom Force
90 Heroes of Might&Magic 4
92 Blood Omen 2
94 Grandia 2
95 Carnivores Cityscape
96 Black Mail
97 Black View

Creatorii de jocuri la mâna a doua

În ultimul timp, orice joc care se respectă are inclus un editor de niveluri. Unele titluri ridică și mai mult ștacheta incluzând instrumente pentru modificarea din rădăcini a jocului, până la punctul în care puține lucruri îl mai leagă de produsul original. Dincolo de faptul că această practică extinde durata de viață a jocului, el implică efectiv jucătorii în dezvoltarea jocului post facto. De multe ori jucătorii ajung cunoscuți posterității printr-o hartă de nivel, un skin sau o modificare iscusită. Comunitatea mod-erilor este un factor care nu lipsește de pe harta cu strategii de marketing a oricărui producător de jocuri din ziua de azi.

Dungeon Siege, Elder Scrolls III: Morrowind, Silent Storm și multele altele impun conceptul de joc-platformă, ce oferă o perspectivă într-un univers fantastic, însă nu unica perspectivă, ci una dintre multele posibile. E adevărat că producerea unui mod necesită încă unele cunoștințe tehnice, dar editoarele devin pe zi ce trece din ce în ce mai ușor de folosit. Mergem oare către un viitor în care oricine va putea fi creator de jocuri la mâna a doua? Cum vom mai deosebi aceste "jocuri la mâna a doua" de cele originale atunci când diferențele calitative vor fi insignifiante? Și ce este cel mai important, vor mai conta în vreun fel diferențele, exceptând eternul dezavantaj al prețului?

Nu putem face decât presupuneri, însă nu desparte foarte mult timp de obținerea unor răspunsuri certe la aceste întrebări.

Dungeon Siege

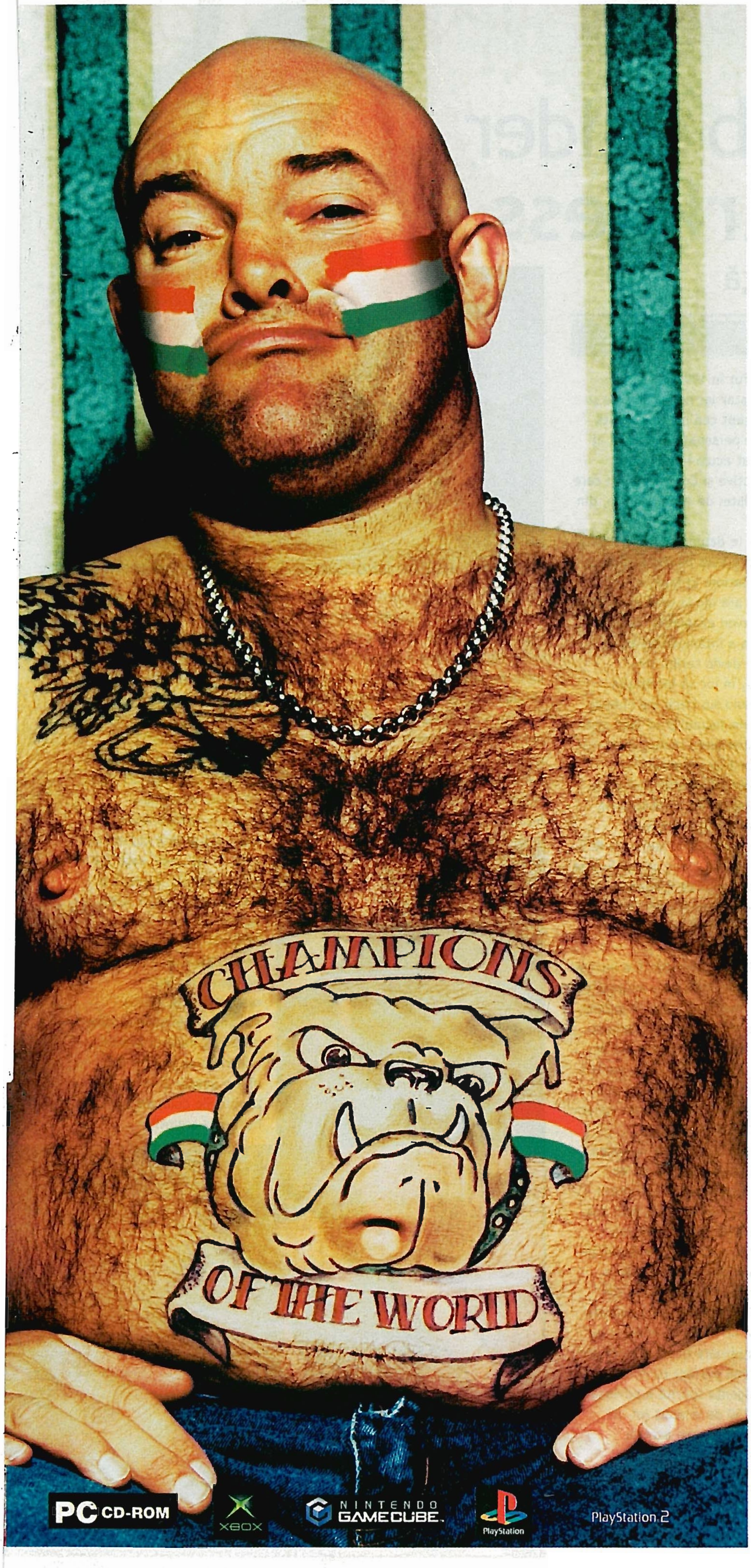


Chris Taylor a creat un joc ce este tot ce ar fi trebuit să fie Diablo2, într-o glorioasă perspectivă pe de-antregul tridimensională. Povestea nu este cea mai inspirată, și nu are Town Portal în single player, dar acestea sunt printre puținele minusuri ale unui titlu superb.

Jedi Outcast



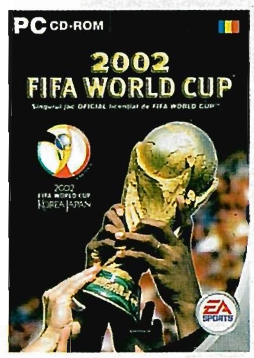
Este un moment fericit pentru fanii Star Wars. Forța este cu ei. Duelurile cu sabia laser și utilizările aspectelor Forței sunt punctele forte într-un joc a cărui campanie single-player trece pe locul doi după confruntarea multiplayer în ceea ce privește atractivitatea



DOAR TU POŢI PREVENI ASTA



JOACĂ SINGURUL JOC OFICIAL AL FIFA WORLD CUP 2002. CU TOATE ECHIPELE, JUCĂTORII, ŞI PE TOATE STADIOANELE. VEI CÂŞTIGA PENTRU ECHIPA FAVORITĂ. ALTFEL...



26.5 USD

Preţul nu include TVA

Joc parţial localizat în limba română

2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

EA SPORTS
it's in the game

Joc distribuit în România de Best Distribution SRL:
tel/fax:01-345.55.05/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro



Action/Adventure Tomb Raider Angel of Darkness

Lara Croft se întoarce în forţă

Format: PC • **Producător:** Core Design • **Publisher:** Eidos Interactive
Distribuitor: Monosit (01-330.63.52) • **Apariţie:** toamna 2002

DUPĂ ce primul Tomb Raider, apărut în 1996, a transformat-o într-un superstar iar nenumăratele şi puţin originalele continuări au consacrat-o drept cea mai cunoscută eroină din universul jocurilor, Lara Croft este personajul principal al unui nou Tomb Raider, Angel of Darkness, aflat acum în lucru în buncărele celor de la Eidos Interactive şi Core Design şi care va apărea pe PC şi PS2 în jurul datei de 15 noiembrie, din nefericire chiar în anul 2002.





Celor familiari cu seria le dau dreptate să ridice nedumeriţi din sprâncene - parcă Lara murise la finalul lui Tomb Raider: The Last Revelation. Ei bine, nu. Acţiunea din Angel of Darkness are loc la ceva timp după acest nefericit eveniment (sau zvon exagerat), iar pe parcursul jocului vom afla ce s-a întâmplat în acest răstimp. De aici lucrurile devin teribil de interesante: se pare că, în loc să lucreze la bustul Larei, cineva acolo sus chiar s-a chinuit să lucreze la conceptele jocului şi să facă nişte schimbări radicale. Abordarea multor elemente va fi diferită, începând cu o eroină mai matură şi mai serioasă, o poveste mai puţin simplistă şi inevitabila orgie de poligoane. Dar partea cea mai interesantă va fi introducerea masivă a elementelor de RPG şi a unui nou personaj, ceea ce motivează decizia producătorilor de a împărţi jocul în 3 secţiuni distincte, ce vor necesita o abordare şi un mod de joc propriu fiecăreia.

Prima parte conţine intriga - în linii mari, Lara este acuzată de uciderea mentorului său, Von Croy, fiind pusă în situaţia de a scotoci prin cotloanele lumii interlope în căutarea adevăratului făptaş pentru a se reabilita şi pentru a face dreptate (un ecou îndepărtat al vânătorilor arheologice cu care ne-am obişnuit deja). Tot această parte conţine şi elementele de RPG, ceea ce înseamnă că Lara va putea interacţiona cu alte personaje şi alege diferite căi de parcurgere a jocului, adoptând diverse grade de duritate sau amabilitate, după dorinţa jucătorului. Iar dacă este aşa cum se laudă producătorii, acţiunile şi atitudinea eroinei noastre vor determina finaluri diferite, ceea ce face destul de apetisantă toată povestea. Iar dacă această parte va părea şocantă pentru fanii seriei, cea de-a doua se revanşează din plin, readucând în prim-plan tradiţia Tomb Raider - elementele clasice de adventure. Lara va fi purtată de căutarea ei în oraşe ca Paris sau Praga, prin decoruri ameninţătoare în stilul celor din Resident Evil sau Shadowman, ce se îmbină perfect cu noua ei atitudine. Numărul, diversitatea şi inteligenţa sporită a adversarilor îi vor da ocazia să-şi exerseze cele 150 de mişcări (ei, da, fata s-a mai antrenat între timp), iar modul în care aceştia acţionează în grupuri şi asociaţii de locatari necesită de multe ori abordarea unor metode mai discrete. Tot în această parte eroina noastră îl va întâlni pe noul personaj despre care aminteam ceva mai devreme, Kurtis, în pielea căruia jucătorul va intra în ultima parte a jocului, care, dat fiind caracterul energic şi viril al amintitului personaj, promite a avea ritmul cel mai alert şi acţiunea cea mai multă. Cu toate că şi el se vrea un aventurier trecut prin multe, nu înseamnă că va fi doar o versiune masculină a Larei; Kurtis are o personalitate distinctă şi atribute propri, cu toate că cei doi vor împărtăşi ca nişte buni camarazi schema de control şi unele mişcări de bază.

Până acum lucrurile arată promiţător: o nouă faţetă a unui personaj ce a devenit un element de cultură pop, un scenariu non-linear (cel puţin pentru prima parte vor exista destule digresiuni de la povestea principală, recompensate cu diverse upgrade-uri de eroină), un gameplay complex, o atmosferă considerabil mai întunecată şi intenţia anunţată de a face din Tomb Raider: Angel of Darkness primul capitol din cele 10 ale unei "saga" ce se va petrece de-a lungul a încă 3 sau 4 jocuri Tomb Raider - se pare că prin birourile celor de la Core Design bântuie o adevărată epidemie de idei revoluţionare. Nu ne rămâne decât să aşteptăm ediţia E3 de anul acesta, unde ni s-au promis mai multe detalii despre aventurile colorate ale bustierei argintii.









FPS

Postal 2

Problemele cotidiene ale unui sociopat înarmat şi periculos

Format: PC • Producător: Running With Scissors • Publisher: N/A • Distribuitor: N/A • Apariţie: toamna 2002

ÎN 1997 apărea pe piaţă un joc ce provoca multe controverse, datorită gradului ridicat de violenţă. Jocul în cauză se numea Postal şi a făcut ca un senator al SUA să ceară interzicerea acestuia. Compania producătoare, Running with Scissors, a anunţat de curând că lucrează la continuarea acestuia, Postal 2, un titlu ce va fi punctat de nenumărate mostre de umor negru şi cel puţin la fel de violent ca şi primul. Postal 2 va fi de această dată un FPS creat pe engine de Unreal însă stupizenia lipsei de subiect a jocului pare a fi supravieţuit de-a lungul anilor.

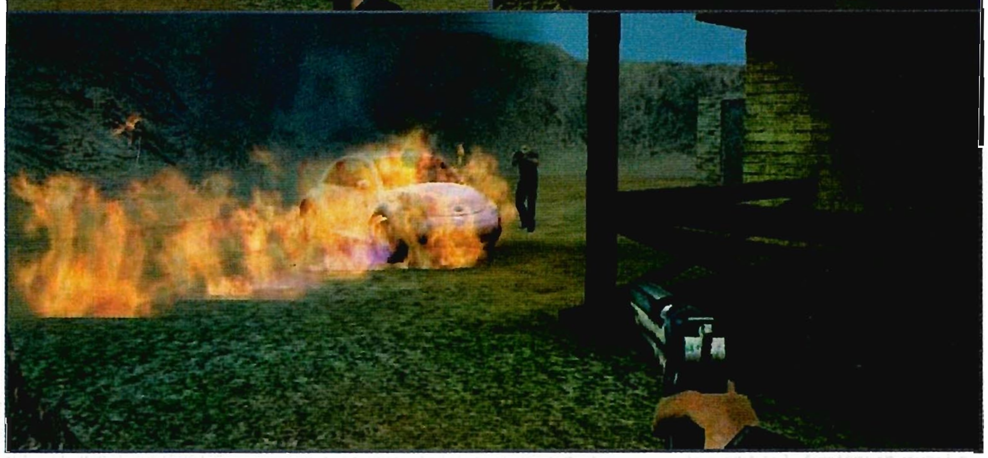
Personajul principal al jocului este un individ oarecare ce trăieşte într-un parc cu rulote tip clasa muncitoare, undeva în Paradise, Arizona. Pe parcursul celor cinci zile/timp de joc, el va trebui să întreprindă circa patru activităţi cotidiene, cum ar fi cumpăratul laptelui, returnarea unei cărţi la biblioteca publică şi alte situaţii banale care ţin de viaţa cotidiană. Cum vei rezolva aceste situaţii rămâne la latitudinea ta, misiunile fiind structurate după modelul celor de la Grand Theft Auto 3, unele noi apărând pe măsură ce avansezi în joc, fiind clar marcate şi putând fi abordate în orice ordine doreşti. Postal 2 poate fi dus la capăt în două feluri: violent sau paşnic (ceea ce de această dată contrazice însuşi subiectul jocului), după personalitatea fiecărui jucător, producătorii afirmând că poate fi terminat şi fără ca tu să tragi un foc, doar interacţionând blajin cu personajele. Deşi îl poţi juca exact ca pe un simulator de ajutat femei bătrâne să treacă strada.

FOOOOOOC

Ciudăţenia jocului este susţinută nu doar de misiuni ci şi de armele care se pare că vor fi utilizate. O armă interesantă în viziunea producătorilor o reprezintă canistra cu gaz, pe care îl vei împrăştia cu largheţe asupra clădirilor sau a nevinovaţilor trecători. Apoi tot ce vei mai avea de făcut este să aprinzi chibritul şi să priveşti totul de pe margine. Aceasta nu înseamnă că cei stropiţi cu gaz vor aştepta până aprinzi tu focul. Dimpotrivă, vor fugi mâncând pământul, ţipând cât pot de tare şi avertizând astfel potenţialele victime. Poliţiştii vor reacţiona doar dacă o armă este îndreptată spre cineva, însă dacă eşti văzut cu arme considerate ilegale (lansatorul de rachete, de exemplu), vor trage în tine fără drept de apel, totul desfăşurându-se, în acest caz, conform principiului arhicunoscut: mai întâi trage, după care poţi să pui şi întrebări (admiţând că mai ai şi cui). Comportarea trecătorilor va corespunde realităţii: dacă vor vedea că faci ceva dubios, tragi cu arma sau aud zgomotul produs de armă se vor îndrepta spre cel mai apropiat poliţist, cerând ajutorul acestuia. După cum observăm, trecătorii nu locuiesc în România unde se aplică zicala siciliană: "Cine-i orb, surd şi tace, trăieşte o mie de ani în pace", iar poliţiştii chiar îşi fac treaba, trăgând asupra ta cu toată artileria din dotare.



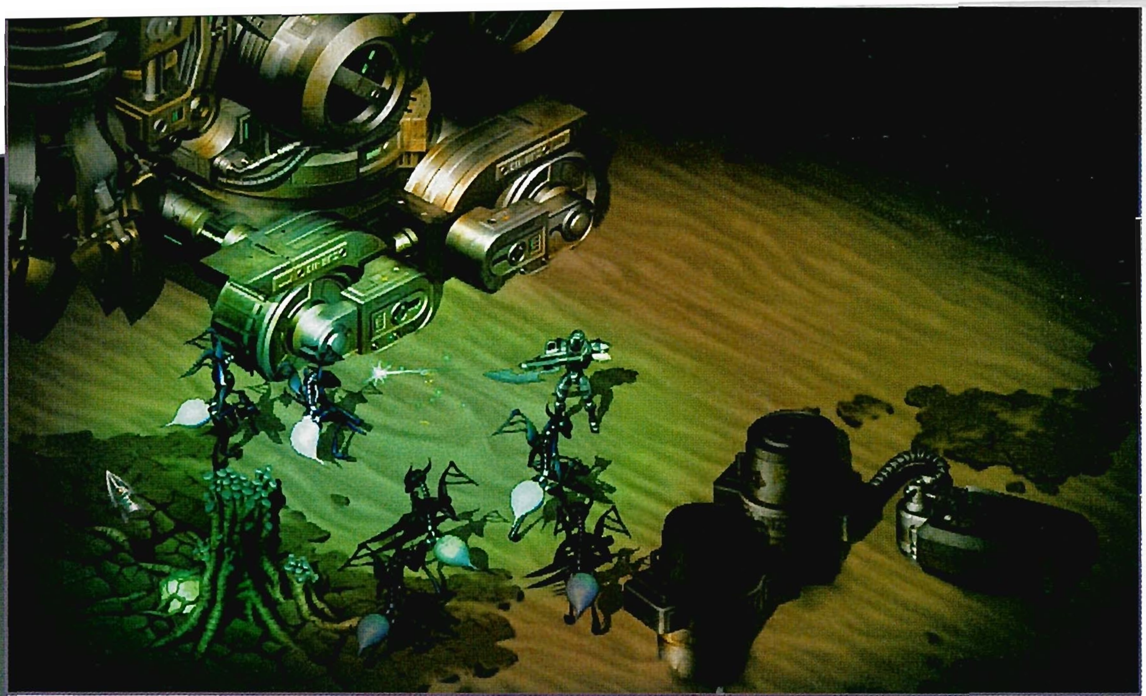




ACASĂ DUPĂ PROGRAM

La sfârşitul unei zile de "lucru", va trebui să ieşi viu dintr-o situaţie limită, cum ar fi o convenţie SWAT, în care toată lumea te foloseşte pe post de ţintă. Grafica este creată pe baza motorului grafic de la Unreal, la care se adaugă soft-ul grafic MathEngine, produs de Karma Software. Astfel pe ecran se vor vedea circa 20 de personaje, fiecare personaj în parte fiind constituit din circa 3000 de poligoane. Deşi motorul grafic Unreal suportă 64 de personaje, Running With Scissors a optat pentru doar 20 de personaje pentru a putea folosi la maxim puterea de procesare de care dispun, promiţând că fiecare personaj va fi unic, având până şi personalitatea proprie. Tot datorită motorului grafic de la Unreal, Postal 2 trece de la vederea third person a originalului, la first person.

Pe partea de multiplayer, jocul va avea 4 niveluri deathmatch, la care se adaugă cele 20 de niveluri single player ce se vor putea juca cooperativ. Dacă producătorii îşi vor respecta promisiunea, atunci vom vedea un joc captivant, mult mai bun decât originalul. Data de apariţie a Postal 2 a fost fixată pe undeva spre sfârşitul toamnei şi va aduce fără îndoială una dintre cele mai controversate apariţii din ultimii ani.





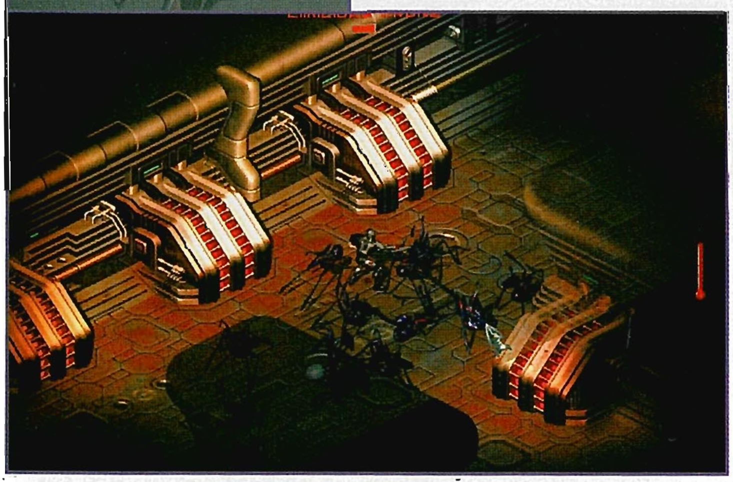


RPG

Harbinger

Reeditarea lui Diablo într-un univers futurist

Format: PC • Producător: **Silverback Entertainment** • Publisher: **N/A** • Distribuitor: **N/A** • Apariție: **toamna 2002**



DIABLO și respectabilii săi urmași au plasat definitiv genul hack&slash RPG pe unul dintre primele locuri în ierarhia jucătorilor și a producătorilor de jocuri deopotrivă. Era firesc și inevitabil ca ele să fie urmate de o serie de "clone" care, eventual, să îmbunătățească unul sau altul din aspectele jocului original. Clonele nu sunt un lucru rău, atunci când sunt făcute creativ și cu bun simț, pentru că în materie de jocuri (și nu numai) de la un anumit punct încolo nu mai există originalitate, ci doar inventivitate în utilizarea unor elemente deja utilizate. "Throne of Darkness" a fost un titlu care s-a ridicat deasupra calificativului de mediocru, și chiar ne-a ocupat ceva vreme, diferențele evidente fiind de fundal epic (Japonia medievală) și de număr de jucători (patru în ToD față de unul singur în Diablo).

În același trend se va înscrie și Harbinger, un proiect la care lucrează de zor Silverback Entertainment, o firmă din Tucson, Arizona, formată din foști membri ai Running With Scissors, creatorii Postal și ai viitorului Postal2.

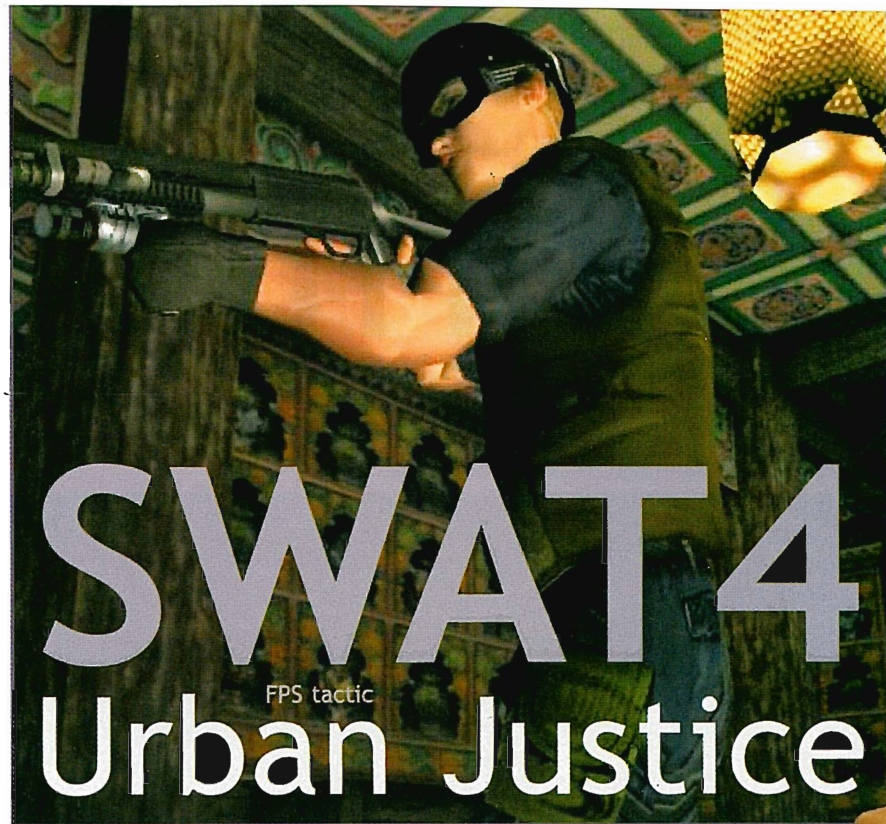
Harbinger va fi un RPG izometric a cărui acțiune se va desfășura undeva între viitorul îndepărtat și cel foarte îndepărtat. O navă stelară de dimensiuni gigantice (Harbinger) călătorește din sistem stelar în sistem stelar, distrugând și asimilând culturile inteligente pe care le întâlnește pe parcurs și lăsând în urmă doar distrugere, moarte și deșeuri deloc ecologice. Supraviețuitorii își duc viața ca sclavi în lagărele de muncă de pe navă, fără prea multe speranțe într-un viitor luminos. Câțiva însă au reușit să evadeze și au format un grup de rezistență, ascunși în zonele părăsite ale navei și echipați cu ce au adunat de prin resturi și gunoaie. Evitând patrulele trimise în căutarea lor, aceștia reușesc să facă față vieții grele utilizând mașinăriile căzute în paragină și tehnologii uitate de stăpânii Harbinger. Povestea pare originală și interesantă, chiar dacă un ochi antrenat poate sesiza urme de idei din romanele lui Alan Dean Foster și din jocul Septerra Core.

Din păcate însă, cele trei clase disponibile jucătorului sunt o reflectare directă a celor din Diablo, chiar dacă atributele variază puțin. Omul s-a născut, a crescut și a fost educat în zonele pustii din Harbinger, denumite plastic Wastelands. Prins în timp ce încerca să fure arme din arsenalele Vantir, și-a petrecut ultimii cinci ani într-unul din lagărele de muncă forțată, dar reușește să evadeze. Avantajele sale sunt versatilitatea și faptul că știe să se orienteze pe Harbinger. Gladiatorul este rezultatul unui experiment de transfer al conștiinței, din trupul unei ființe vii în cel al unui robot. Folosit pentru lupte sângeroase, dacă se poate folosi acest termen în cazul unui robot, în arenă, el a sfârșit în cele din urmă prin a fi înfrânt și aruncat la fier vechi. Reconstruit de partizanii din Wastelands, își caută o identitate și vrea să se răzbune pe cei care l-au încastrat în corpul de robot. În mare este echivalentul barbarului din Diablo II.

Combinând trăsături din Amazon și Sorceress, Culibine este ultima supraviețuitoare a rasei ei. Maeștrii în manipularea energiei ambientale, membrii rasei Culibine și-au dat totuși seama că nu pot învinge Harbinger și au făcut un târg: au oferit un membru al rasei lor, de bună voie, în schimbul promisiunii de a fi cruțați. Harbinger a acceptat târgul, însă i-a distrus oricum. Acum ultima Culibine adună încet energie, așteptând momentul propice pentru a se răzbuna.

Deși intriga este aparent antrenantă, grafica este în mod clar pe lângă subiect. Chiar și pe lângă predicat. Dincolo de rezoluția maximă de 800x600, conceptele de design suferă de inconsecvență crasă: interesante pe ici-colo, dureros de asemănătoare cu jocurile Lego mai peste tot. Silverback ne promite unele caracteristici care ar putea compensa aceste neajunsuri: lumini colorate, efecte complexe de particule și antialias pentru personaje de peste 9000 de poligoane fiecare. Desigur, asta va însemna că fundalurile vor fi prerenderizate.

Spre deosebire de Diablo II, Harbinger nu va avea nici niveluri generate aleator și nici multiplayer, accentul deplasându-se asupra non-linearității scenariului și a importanței acțiunilor personajului în lumea jocului.

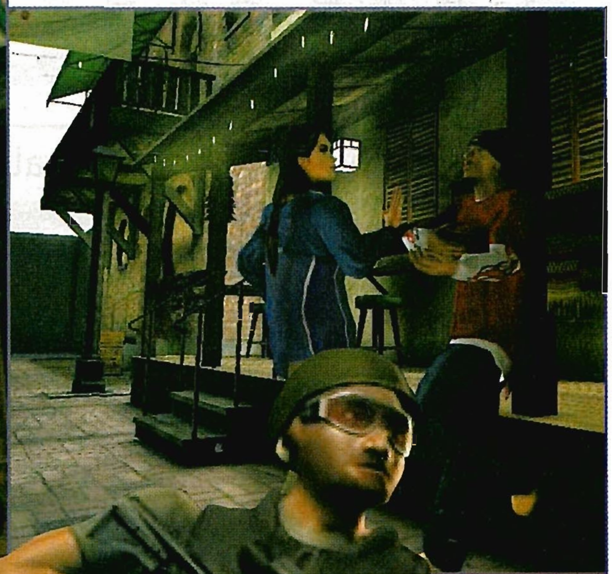


SWAT 4 Urban Justice

FPS tactic

Antitero la datorie pentru a patra oară

Format: PC • **Producător:** Sierra Studios • **Publisher:** Sierra • **Distribuitor:** Monosit • **Apariţie:** sfârşitul 2002





BUCURIA acţiunii întru binele public din vechea serie Police Quest s-a sublimat de-a lungul timpului într-o nouă serie, care a reuşit în cele din urmă să depăşească popularitatea originalului. Nu am apucat să jucăm hibridul Police Quest SWAT, însă jurnalele Sierra Studios ne asigură că el a existat. Police Quest SWAT 2 a fost un joc tactic ce mergea pe drumul deschis de Jagged Alliance şi a fost bine primit de public, dar nici pe departe atât de bine pe cât a fost primit SWAT 3, primul joc din serie ce s-a dezis de strămoşul Police Quest. O continuare se impunea fără urmă de îndoială şi iată că al patrulea joc din serie - SWAT: Urban Justice este programat să apară la sfârşitul acestui an.

De data aceasta, jocul se va concentra pe războiul dintre găştile din Los Angeles, iar Sierra a fost nevoită să renunţe la licenţa oficială SWAT, care nu le permitea să introducă anumite aspecte în joc, cum ar fi poliţişti de sex feminin sau obiecte gen riot shield. Nivelurile, mai mult decât duble faţă de corespondentele lor din SWAT 3 vor reprezenta locaţii cunoscute din Los Angeles, cum ar fi Jeweler's Mart, Farmer's Market, LA County Jail, Olveria Street şi templul budist Tantra. Ele vor putea fi abordate în mai multe moduri şi după cum se poate observa şi în capturile de ecran, sunt foarte detaliate. Acest lucru se datorează în mare parte şi motorului grafic Takedown, dezvoltat special pentru Urban Justice, motor ce se poate lăuda cu caracteristici de ultimă generaţie: per-pixel ligthing, umbre dinamice, personaje de peste 5000 de poligoane, cu animaţii faciale şi sincronizarea buzelor cu vorbitul.

În ceea ce priveşte arsenalul aflat la dispoziţia jucătorului, producătorii afirmă că vom regăsi majoritatea armelor din SWAT 3 Elite Edition, precum şi arme adiţionale, cum ar fi noul HK PDW, FN-90, Serbu BFG50 şi un lansator de proiectile de 40mm ce poate arunca flashbang-uri şi grenade cu agenţi chimici. Armele vor avea sloturi pentru opţiuni suplimentare gen indicator laser, lanternă, încărcătoare adiţionale, instrumente optice (celebra oglindă de privit după colţ sau lunetă). Lista opţiunilor pentru fiecare armă este foarte variată şi bazată pe echipamente din realitate. Din fericire o veţi putea şi vedea pe ecran, lucru ce nu era posibil în SWAT 3. Sistemul tactic de control a fost extins mai departe, acordând mai multă autonomie membrilor echipei. De exemplu, o comandă gen "Breach to contact" va face ca ei să spargă uşa şi să înainteze până dau de un suspect (fie el inamic sau civil nevinovat), moment în care vor aştepta noi ordine.

Chiar dacă AI-ul va fi cu certitudine îmbunătăţit, majoritatea jucătorilor vor simţi nevoia unui oponent uman, necesitate pe care Sierra Studios nu a neglijat-o de data aceasta (pentru SWAT 3 multiplayer-ul fiind lansat ca patch). Astfel, Urban Justice va suporta multiplayer în 24 de jucători, aceştia putând alege fie tabăra LA Gangs, fie pe cea a ofiţerilor SWAT şi LAPD, iar uneori chiar şi pe cea a civililor. Sierra afirmă că nu va încerca să concureze CounterStrike, dar că va oferi un gameplay similar în Urban Justice. Modurile de joc disponibile vor fi Co-Operative, Deathmatch, Team Deathmatch, Trophy, Hunted şi Assault. Hunted este similar modului VIP din CounterStrike, iar Assault este în mare parte la fel ca modul cu acelaşi nume din Unreal Tournament. Doar Trophy rămâne misterios din lipsă de detalii. Pentru a mări longevitatea jocului, Urban Justice va veni însoţit de un editor îmbunătăţit considerabil şi totodată simplificat, permiţând chiar şi unui novice să schimbe fiecare aspect al jocului.





Silent Storm

TBS

Din nou în tranşeele celui de-al doilea război mondial

Format: PC • Producător: Nival Interactive • Publisher: Fishtank Interactive • Distribuitor: - • Apariţie: sfârşitul 2002

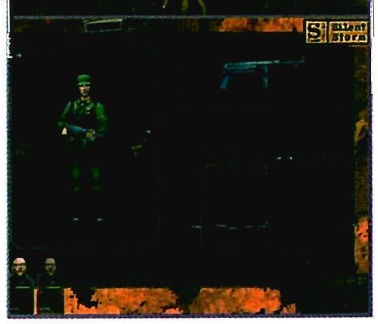












FISHTANK Interactive a avut plăcerea să ne anunţe că începând din primăvara anului viitor va distribui Silent Storm, un RPG turn-based a cărui acţiune se petrece, surprinzător sau nu, în timpul celui de-al doilea război mondial. Produs de Nival Interactive, jocul vă va plasa la comanda unei unităţi de soldaţi de elită cu o misiune secretă în spatele liniilor inamice. Fireşte, intriga nu este chiar atât de sumară, însă momentan producătorii nu s-au hotărât la mai mult. Important este scopul lor finalmente benefic: ei trebuie să împiedice un dezastru ce va avea consecinţe negative asupra tuturor părţilor implicate în conflict.

Ştim însă că ne vom putea alege personajele dintr-o gamă de 40 de mercenari, din 30 de naţiuni diferite. Selecţia trebuie făcută cu grijă şi în cunoştinţă de cauză, căci nu veţi putea lua decât cinci dintre ei în misiune. Mercenarii pot avea şase specializări distincte: cercetaş, lunetist, soldat, grenadier, medic şi inginer. Specializările sunt influenţate de nouă abilităţi ce se dezvoltă în timp, viteza variind în funcţie de natura abilităţii şi de specializarea personajului. Jucătorul îşi va putea chiar crea un personaj propriu, ca într-un RPG, alegându-i o specializare, distribuind puncte pentru abilităţi şi selectând un tip personalitate din cele disponibile.

Din aceste puncte de vedere jocul se aseamănă destul de mult cu Jagged Alliance, diferenţa principală constând în nonlinearitatea campanilor şi în posibilitatea de a vă pregăti pentru misiunile dificile ce vor urma experimentând tehnici de luptă într-un număr nelimitat de misiuni de antrenament generate aleator. Abordarea unei misiuni din cele 24 pentru fiecare campanie poate varia de la jucător la jucător, căile de a atinge un anumit obiectiv fiind multiple: puteţi arunca în aer zidul unui depozit pentru a-i ucide pe soldaţii aflaţi în spatele lui, puteţi plasa un sniper pe acoperiş pentru a elimina soldatul din turnul de gardă cu un singur glonte, vă puteţi furişa în umbră în spatele ofiţerului inamic şi să îl înjunghiaţi sau puteţi plasa explozibil în faţa porţilor pentru a atrage atenţia gărzilor în direcţia respectivă.

Arsenalul pe care îl veţi avea la dispoziţie este foarte variat, peste 70 de arme din perioada celui de-al doilea război mondial stându-vă la dispoziţie: de la simplul cuţit de commando până la lansatoare de rachete şi arme experimentale. Grafic, jocul va arăta excelent: real-time highlights, per-pixel based shadows, environmental mapping pentru sticlă, animaţie scheletală cu suport pentru inverse kinematics. Producătorii promit că va fi primul joc cu geometrie complet deformabilă: veţi putea distruge orice clădire, orice obiect, fără limite scriptate. Dacă etajele superioare ale unei clădiri cad, cele inferioare se vor prăbuşi dinamic în consecinţă. În plus, jocul stă bine şi din punct de vedere al balisticii: traiectoria gloanţelor este calculată în funcţie de armă şi ele pot penetra obstacolele în funcţie de grosimea acestora şi de materialul din care sunt construite. Un glonte tras într-un depozit de muniţii va avea un efect lesne de bănuit.

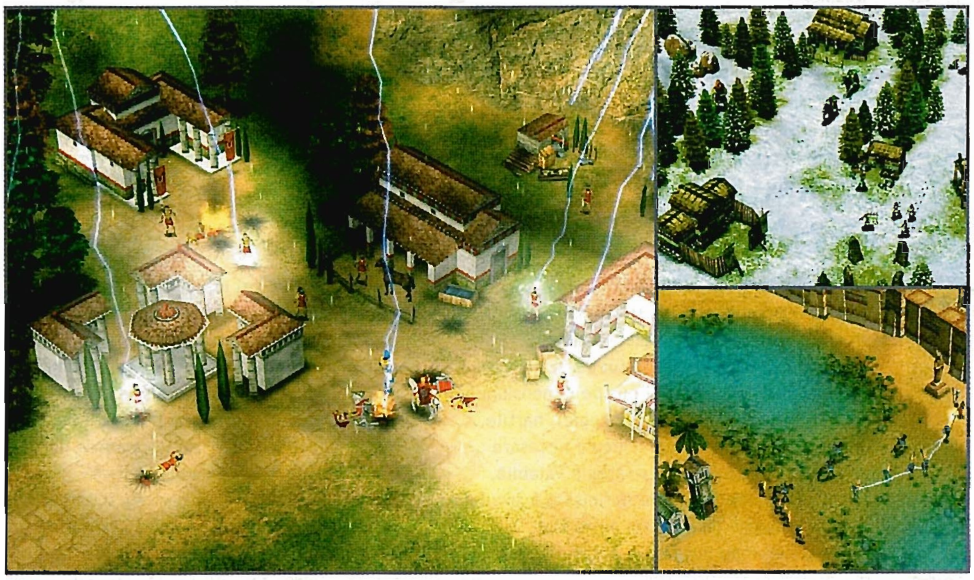
Comunitatea celor pasionaţi de modificarea jocurilor nu a fost trecută cu vederea şi Silent Storm a fost creat special cu o arhitectură deschisă pentru a permite schimbări semnificative: de la o simplă hartă la o întreagă campanie personalizată. Cei care vor să meargă mai departe vor putea schimba chiar şi modelele de personaje/arme/decoruri, vor putea ajusta interfaţa şi AI-ul şi adăuga texturi şi sunete noi.

Toate acestea sunt motive pentru a aştepta cu nerăbdare apariţia Silent Storm, cândva la sfârşitul acestui an.

Age of Mythology

RTS

Format: **PC** • Producător: **Ensemble Studios** • Publisher: **Microsoft** • Distribuitor: **Microsoft** • Apariție: **sfârșitul 2002**

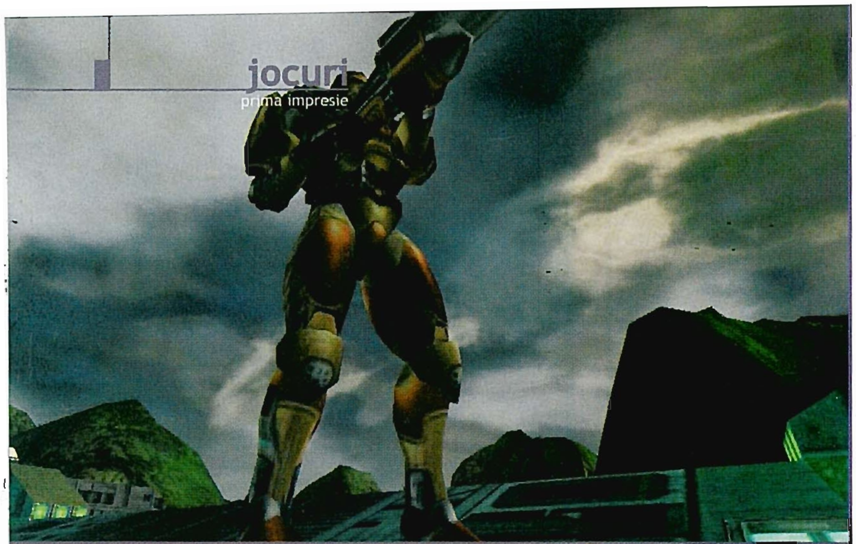


DUPĂ ce au combinat elementele de tactică și strategie în timp real cu istoria minuțios reconstruită în cunoscuta serie Age of Empires, Ensemble Studios pregătesc acum un RTS care să urmeze același canon, cu singura și semnificativa diferență că istoria va fi înlocuită cel puțin parțial de mitologie.

Jucătorii vor putea alege una dintre cele 9 civilizații disponibile, fiecare aparținând unui panteon (grec, egiptean sau scandinav), vor beneficia de varianta ajutătoare a unei divinități minore pe post de protectoare a civilizației respective, își vor putea umili adversarii folosind una dintre cele 36 de puteri divine și deosebit de spectaculoase și vor putea atrage de partea lor creaturi mitologice precum ciclopii sau minotaurii. Se poate lejer observa că de schimbat s-a schimbat doar compoziția nisipului, formele de cozonaci rămânând aceleași. Pentru partea de gameplay nu s-au anunțat nici un fel de modificări, cei pasionați de strângerea resurselor și utilizarea lor în scopuri belicoase putând să-și exercite în continuare aceste îndeletniciri. Resursele au fost adaptate subiectului jocului: piatra a fost înlocuită cu favoarea (divină, presupunem noi), ce se poate colecționa prin construirea de monumente cât mai impunătoare sau prin venerarea diverselor divinități de către săteni și se folosește pentru ademenirea unităților mitologice despre care vorbeam puțin mai sus.

Ceea ce ne-a impresionat în mod plăcut a fost caracterul extrem de echilibrat al jocului, chiar în acest stadiu destul de timpuriu de dezvoltare, precum și o oarecare complexitate și rejucabilitate, aceasta din urmă datorată mai ales dorinței de a experimenta toate divinitățile și relicvele ce ți se pun la dispoziție. Partea cu relicvele merită o atenție specială, aici producătorii încercând să vină cu un element în egală măsură original și util pentru jucător. În Age of Mythology nu mai constituie simple obiecte a căror posesie face parte din condițiile victoriei, ci vor genera bonusuri unice de care vor beneficia fie un anumit tip de unitate militară, fie economia respectivei civilizații. Același lucru este valabil și în cazul divinităților: în momentul evoluției la o treaptă superioară de dezvoltare jucătorul va avea de ales o divinitate minoră din panteon, bucurându-se astfel de anumite avantaje, precum și de posibilitatea utilizării puterii divine specifice zeității alese. Aceste intervenții includ cutremure, furtuni devastatoare, uragane și nisipuri mișcătoare, dar nu toate sunt destructive. Tot prin intermediul relicvelor producătorii ne promit un supliment de strategie și interes, adversarul fiind înștiințat de momentul în care obții un astfel de obiect și de efectele acestuia. Ceea ce înseamnă că își va planifica strategia în funcție de acest nou factor, dându-ți mai multă bătaie de cap.

Din câte am văzut până acum, producătorii s-au axat pe conceptul și atmosfera jocului (ceea ce nu înseamnă că au neglijat partea grafică, un nou engine 3D fiind anunțat), lucru ce nu poate decât să ne bucure. Adăugând la acestea posibilitatea de a ne face de cap cu diverși zei, eroi și creaturi mitologice, ne trezim așteptând cu nerăbdare detaliile suplimentare ce vor fi probabil divulgate la E3. Iar dacă nu, atunci așteptăm jocul în sine, ce va fi lansat nu mai devreme de toamna anului curent.

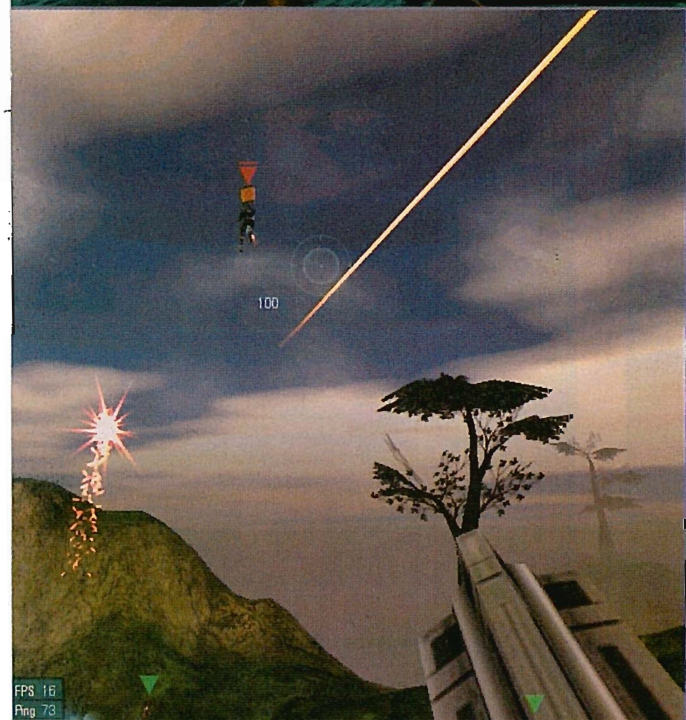


Tribes: Fast Attack

TEAM FPS

Renunţând la elementul epic

Format: **PC** • Producător: **Inevitable Entertainment** • Publisher: **Sierra** • Distribuitor: **Monosit** (01-330.63.52)







CU mai puţin de o lună în urmă Sierra a anunţat un nou titlu Tribes, programat să apară în această toamnă. Succesul relativ scăzut al celui de-al doilea produs din serie, accentul pus pe dimensiunile epice şi pe complexitatea strategiei, hărţile uriaşe şi multitudinea de vehicule necesare pentru a pune la punct o strategie valabilă, alături de starea destul de nefinisată a jocului la data originală de apariţie au fost elementele ce au dus la o reducere drastică a numărului jucătorilor. Tribes 2 a fost şi este un joc bun, însă este necesar un număr foarte mare de oameni în fiecare echipă pentru a putea da un sens interesant luptei, iar ritmul propriu-zis al luptei a scăzut mult comparabil cu cel din Tribes, totul fiind mult mai tactic acum. Sierra a observat toate aceste lucruri şi a decis să iasă pe piaţă cu un produs ce să redea gameplay-ului viteza şi frumuseţea stilului existente anterior.

ACCELERARE

Tribes: Fast Attack nu este Tribes 3. În mod ciudat nu este nici un add-on, ci s-ar putea numi mai degrabă un mod oficial. Dispune de o campanie single-player de nouă misiuni, bine pusă la punct şi susţinută de o poveste interesantă, spre deosebire de campania din Tribes 2 ce era mai mult un fel de tutorial extins. Se concentrează mult mai mult pe o accelerare şi oarecum simplificare a gameplay-ului, astfel încât necesarul de oameni per echipă să fie scăzut la un minim de 8 sau 6, fără ca acest lucru să dăuneze în vreun fel strategiei generale. În Tribes 2 chiar şi în 16 la 16 se simţea lipsa unor jucători în plus. Hărţile vor fi complet noi şi mult mai mici, iar posibilitatea de skiing va creşte enorm, atât prin modul de construcţie al hărţii cât şi prin modificarea unor constante gravitaţionale şi de rezistenţă a aerului. Turetele vor avea o eficacitate mult mai scăzută, ferma trebuind acum să fie păstrată cu foarte multă grijă şi asamblată în zone mai mult gândite decât anterior. Vehiculele vor fi toate modificate, cel mai notabil aspect fiind introducerea unui bomber de o singură persoană, spre deosebire de 3 cât erau nevoie pentru a opera unul în T2, şi a unui vehicul de asalt tot de o persoană. Nu se ştie cu exactitate gradul în care vor fi modificate şi celelalte vehicule, însă prin micşorarea hărţii şi concentrarea luptei în zona centrală, părerea noastră este că nici nu va fi enorm de multă nevoie de ele. Jocul nu se doreşte o reeditare a T2-ului pentru a oferi ceea ce acestuia îi lipsea faţă de T1, ci mai degrabă realizarea unui produs ce să atragă şi noii jucători şi să ofere o mult mai mare libertate, viteză şi stil în meciurile oficiale sau în cele ad-hoc. Un joc pe care oricine să îl poată juca, fără să aibă nevoie de alţi 15 prieteni.

AMBALARE

Pachetul va costa 40$, şi va conţine pe lângă Tribes: Fast Attack şi o reeditare a Tribes2, alături de o serie de mod-uri produse de comunitate. Mod-urile ce vor intra sigur în pachet sunt până acum Team Rabbit 2, un mod în care stilul şi aruncarea între jucători a steagului sunt punctate foarte bine, şi Competition Mod, o variantă îmbunătăţită a base++, special produs pentru meciurile din laddere şi competiţii.

Nu se ştie încă nimic concret despre motorul grafic ce va fi folosit, oficialii Sierra anunţând că Inevitable Entertaiment, cei ce produc Tribes: Fast Attack vor folosi un motor cu totul nou, ce însă va semăna foarte mult vizual cu cel de T2. Părerea noastră, ascultând maşina de zvonuri a Internetului, este că de fapt va fi acelaşi engine, însă rescris şi mult optimizat, mai ales că Inevitable sunt responsabili de Tribes: Aerial Assault, versiunea de PlayStation 2 a Tribes-ului, ce este lucrat având la bază motorul grafic original.

Programat să apară în această toamnă, pachetul este aşteptat cu nerăbdare de comunitate, căci probabil va reuşi să revitalizeze un joc excelent, ce însă suferea din cauza dimensiunilor într-adevăr epice.



EA GAMES
25,5 USD
Prețul nu include TVA
Joc parțial localizat în limba română
ZIUA Z: 6 IUNIE 1944.
PRIVEȘTE BINE
AI 79% ȘANSE SĂ FIE
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL
VEZI IN VIAȚĂ
PC CD-ROM
MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT
www.mohaa.ea.com
Distribuit în România de Best Distribution SRL: tel/fax: 01-345 55 05/06/07, e-mail: info@bestcomputers.ro, www.gameshop.ro



RPG

Dungeon

Ce-ar fi trebuit să fie Diablo 2,

Format: PC • Producător: **Gas Powered Games** • Publisher: **Microsoft** • Distribuitor: **Microsoft**

Procesor: Pentium III 800MHz • Memorie: 128Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 1.2Gb





LUNA aceasta, "Înfruntarea lunii" de pe GameSpy, un sondaj care pune față în față două probleme, atitudini, tehnici, genuri sau jocuri a avut o participare ce a depășit orice așteptări: aproape 20.000 de utilizatori s-au dovedit interesați și și-au spus părerea. Succesul neașteptat al înfruntării se datorează în principal celor două RPG-uri puse față în față: Dungeon Siege și The Elder Scrolls III: Morrowind. Dungeon Siege este în frunte, cu 51,2%, nu foarte departe de cele 48,8 procente ale lui Morrowind. Chiar dacă rezultatele nu sunt finale, sunt puține șanse ca situația să se schimbe, din moment ce Dungeon Siege a apărut deja, iar Morrowind va fi lansat oficial chiar la sfârșitul lunii. Și în momentul de față, cu Elder Scrolls III doar o amenințare la orizont, se poate afirma cu certitudine că Dungeon Siege își merită poziția de lider din majoritatea punctelor de vedere.

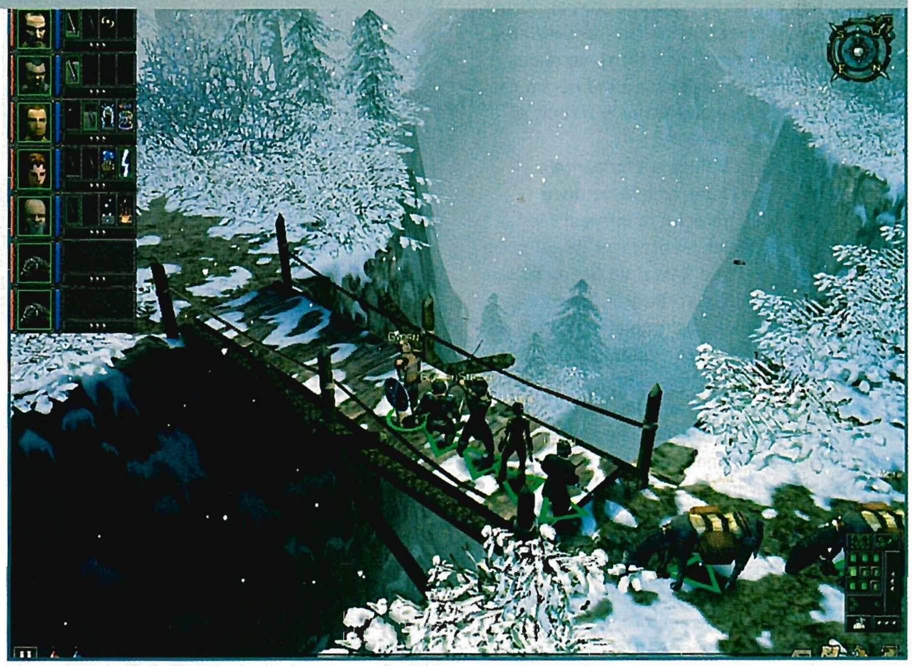
POVEȘTI NEMURITOARE

Regatul Ehb de la marginea Câmpiei Lacrimilor a fost ferit de raiduri și invazii de prezența celei de-a zecea legiuni a Imperiului, presupusă a fi cea mai puternică armată din lume. Locuitorii au dus o viață liniștită până când, la un moment dat, lucrurile încep să ia o turnură dramatică. Creaturi ce până atunci se ținuseră departe de zonele populate încep să atace satele, iar în spatele acestor atacuri aparent întâmplătoare poate fi ghicită o voință malefică în jurul căreia se adună tot ce este mai rău în regat. Jucătorul va începe ca un simplu fermier, alertat de primejdia iminentă de către un bătrân muribund, și va fi curând prins în mrejele unei aventuri care îl va purta pe tărâmuri la care nici nu a visat vreodată. Rețeta "de la om de rând la războinic de temut" nu este tocmai originală, însă i se pot acorda circumstanțe atenuante: mare parte

Siege

doar că mult mai spectaculos





din fermierii din Ehb erau totuși tineri războinici experimentați din legiunea a zecea, după cum se arată în cartea "De la săbii la pluguri", unul dintre multele volume ce detaliază povestea jocului pe care le veți găsi împrăștiate prin Ehb sau în posesia unora dintre personaje. Pentru a putea susține restul armatei, multora dintre ei li s-a dat pământ, urmând ca parte din recoltele obținute de ei să fie folosite pentru a hrăni restul armatei. Dar meșteșugul armelor se uită greu, așa că este de înțeles cum de personajul nostru va descoperi în sine resursele necesare pentru a înfrunta hoardele de monștri pe care destinul îi plasează în calea sa, alături de alți eroi care i se vor alătura, firește. Nu am reușit însă să înțelegem de ce mai toți soldații de meserie împrăștiați pe ici colo prin joc găsesc întotdeauna motive pentru a se sustrage de la acțiune, îndemnându-l voioși pe eroul nostru să se lupte el cu monștrii "dacă se crede în stare", când logic asta ar fi fost responsabilitatea lor.

Și nu se poate spune că jocul duce lipsă de monștri: de la primitivii Krug la schelеți, de la lupi și urși la Darklingii care pândesc în întuneric, de la infamii goblini la creaturile mlaștinilor și de la Droogii creatori de arme la dragoni. În tabăra eroului nu există decât oameni și dwarfi, alte ființe exotice lipsind din distribuția jocului. Diferențe mari nu există nici pe partea spirituală. Mitologia incertă a jocului menționează ca zeu central pe Azunai, însă în decursul călătoriei veți descoperi că nu este singura divinitate către care se îndreaptă rugile celor aflați la ananghie: nomazii din mlaștini o apreciază mai mult pe Dark Sister, de exemplu. Dintre oameni, câțiva au darul magiei, însă vrăjitorii nu sunt tocmai bine priviți în imperiu. Din fericire, în regatul Ehb, datorită influenței magicianului emerit Merik, lucrurile stau ceva mai bine și veți întâlni câțiva magi remarcabili pe parcursul jocului. Adversară dintotdeauna a magiei, știința nu este foarte dezvoltată în lumea oamenilor: doar pe ici colo veți mai descoperi lifturi primitive, platforme culisante și alte astfel de dispozitive tehnologice nu foarte avansate. Pe la mijlocul jocului, în mlaștini, veți fi însă surprinși să descoperiți o serie de mecanisme ceva mai moderne: roboți, tancuri și chiar mini elicoptere. De vină sunt goblinii, care s-au dovedit mai progresiști decât oamenii din acest punct de vedere și au îmbrățișat industria, cu avantajele și dezavantajele ei. Ca și în Arcanum, magia și știința reușesc să conviețuiască în Dungeon Siege, chiar dacă nu foarte prietenesc.

Și acum, dacă stăm să ne gândim, din toată panoplia de personaje RPG, mai mereu i-am bănuit pe goblini că ar cocheta cu tehnologia. Și nu suntem singurii: gândiți-vă la zepelinul din Warcraft 3.

DELECTARE VIZUALĂ ȘI AUDITIVĂ

Dacă vi se par impresionante capturile de ecran, atunci în momentul în care veți intra în joc veți fi de-a dreptul înmărmuriți. Dungeon Siege arată atât de bine, încât, pentru a-l cita pe un jucător încântat, "ai putea crede că te plimbi prin 3DMark". Arhitectura complexă, verticalizată, iluminarea atmosferică, texturile detaliate, modelele și animațiile credibile ale personajelor ne-au lăsat cu gura căscată încă de la începutul jocului. Vrăjile sunt spectaculoase și plăcute ochiului, motorul de efecte speciale SiegeFX fiind folosit la întregul potențial de programatori. Cele bazate pe flăcări sunt în mod special atractive, însă nici cele bazate pe puterea naturii nu vă vor lăsa impasibili.

Veți descoperi destul de repede că nu este greu să fii surprins de inamici în timp ce admiri de pe un pod prăpastia ce se pierde în ceață sau în timp ce ești pierdut într-un peisaj înzăpezit, de o frumusețe ce îți taie răsuflarea. Iar mediile de joc sunt suficient de variate încât uimirea să nu aibă timp să vă părăsească: răceala claustrofobică din Cavernele de Gheață este compensată de râurile aprinse din zona Stâncilor de Foc, iar atmosfera luminoasă, primăvăratecă a pădurilor din jurul orășelului Stonebridge contrastează dramatic cu cețurile întunecate din Eastern Swamp. Chiar dacă destul de mult din acțiune se petrece la suprafață, Dungeon Siege nu își dezminte numele, și veți avea mult de furcă în cripte, mine, caverne și alte locații subterane. Aici veți sesiza cât de multă atenție a fost dată sunetului, dacă beneficiați de o placă cu suport EAX și un sistem de sunet de calitate. Ecoul căderii unei picături de apă, sunetul metalului pe metal, duduitul șenilelor unui tanc, toate

Dungeon Siege în cifre

• punctele de mana și health vă sunt calculate pe baza celor trei atribute de bază (Strenght, Dexterity, Intelligence), după următoarele formule
HP = (Strenght * 2.1 * 14) + (Dexterity * 0.7 * 14) + (Intelligence * 0.7 *14)
MP = (Strenght - 9) + ((Dexterity - 9) * 4) + ((Intelligence - 9) *25)

• pe modul Easy, attack rating-ul personajelor voastre este 135% din cel de pe modul Normal iar attack rating-ul inamicilor este 50% din cel de pe modul Normal. Pe Hard, attack rating-ul personajelor voastre este 85% din cel de pe Normal, iar attack rating-ul inamicilor este 145% față de Normal.

• în multiplayer, "sănătatea" monștrilor se scalează în funcție de numărul jucătorilor din party. Pentru un monstru arbitrar cu 100 HP, pe dificultate "Normal", cifrele sunt următoarele (1P=35 HP, 2P=50 HP, 3P=80 HP, 4P=100 HP, 5P=215 HP, 6P=310 HP, 7P=417 HP, 8P=500HP)

• numărul de puncte necesare pentru a crește în nivel la o anumită abilitate crește exponențial în funcție de nivelul anterior. Astfel, dacă pentru nivelul 1 aveți nevoie de 70 puncte de experiență, veți descoperi că pentru nivelul 5 este nevoie de 3.350, pentru nivelul 10 de 17.100, pentru nivelul 50 de 9.709.985 și pentru nivelul 100 - 103.456.737.421 de puncte. Limita maximă la care puteți ajunge la o abilitate este 150, "scorul" necesar pentru a o atinge fiind de 2.639.446.640.557.650 puncte de experiență!!!!



sunt excelent realizate și plasate spațial. Vizual și auditiv, jocul creează un tot unitar care ne-a absorbit încă din primul moment și am rămas cufundați ca într-o transă până când ne-am dat seama că este noapte afară și ar fi trebuit să plecăm de mult înspre casă.

Nu vă așteptați însă ca performanțele tehnice ale jocului să fie vizibile pe orice sistem. Pentru a fi apreciat la întregul său potențial, recomandăm un procesor de cel puțin 1 GHz, peste 256 Mb de RAM și un GeForce3 sau Radeon 8500 (pe care surprinzător, culorile jocului arată mai bine decât pe placa de la nVidia). Jocul este totuși scalabil în funcție de sistem astfel că deși nici pe sistemele de vârf nu va depăși 40-50 fps în zonele de exterior, el va merge rezonabil în 800x600 și pe sistemele medii. Dar asta înseamnă că în anumite momente motorul jocului va începe să elimine din cadrele animațiilor, să scadă câmpul de vizibilitate maximă și să micșoreze detaliile modelelor pentru a putea susține un frame rate acceptabil, care nu va corespunde aproape niciodată celui afișat de contorul ce poate fi activat în joc. Să nu vă mirați astfel când Dungeon Siege este perfect jucabil, fără sacadări, chiar când contorul va arăta sub 10 fps.

Mult lăudata lipsă de ecrane de loading a jocului va fi probabil și cea mai des trecută cu vederea. Poate doar cei iritați de desele perioade de așteptare din Summoner să se simtă mai fericiți. Asta pentru că restul vor fi suficient de preocupați de quick save-ul care durează parcă din ce în ce mai mult pe măsură ce acțiunea progresează, oricum la fel de mult ca salvarea obișnuită, făcând ca termenul de "quick" să pară oarecum nepotrivit în context. De asemenea, încărcarea salvărilor este suficient de lentă având în vedere cât de des va trebui să apelați la această opțiune încă de pe la jumătatea jocului.

ACȚIUNEA PROPRIU-ZISĂ

S-ar putea să vă mire că la începutul jocului nu puteți să setați decât detalii estetice în privința personajului. Există și atributele clasice, în număr de trei (Strenght, Dexterity și Intelligence), însă ele sunt prestabilite și nu pot fi îmbunătățite prin adăugare de puncte. Pe parcursul acțiunii, ele vor evolua automat în funcție de cele patru abilități de care poate dispune un personaj - Melee Weapons, Ranged Weapons, Nature Magic și Combat Magic. Experiența Melee Weapons va crește în principal Strenght, Ranged Weapons- Dexterity, iar ambele forme de Magie sunt strâns legate de creșterea Inteligenței. La rândul lor, abilitățile cresc atunci când sunt utilizate. Din moment ce în Dungeon Siege experiența acumulată este separată per abilitate (skill) și direct

CHEATS

Avertisment! Folosirea acestor coduri înainte de a termina jocul vă poate diminua semnificativ plăcerea ludică. Dezaprobăm folosirea de coduri sau trainere în Dungeon Siege, mai ales în multiplayer, însă din moment ce ele pot fi utilizate pentru a descoperi detalii care altfel ar fi trecut neobservate, le vom prezenta în continuare. Pentru a folosi aceste coduri, apăsați Enter pentru a intra în modul chat și prefixați codul cu "+" sau cu "-". Semnul plus îl va activa, iar semnul minus îl va dezactiva. De exemplu "+chunky" va activa spargerea inamicilor în bucăți însângerate de fiecare dată când mor, iar "-chunky" va face ca acest lucru să se întâmple foarte rar și doar în cazul unora dintre ei.

checksinthemail - vă dă 9.999.999 monede de aur (suma maximă pe care o puteți acumula în Dungeon Siege
chunky - va sparge întotdeauna trupurile inamicilor în bucăți în momentul morții
drdeath - vă maximizează atributele și abilitățile
fearthebadger - vă dă o serie de 11 item-uri care adaugă fiecare 12 la sănătatea personajului
loefervision - elimină "fog of war"
maxjooky - face personajele de două ori mai mari
movie - înregistrează un film de 30 sec la 30 fps. Fiecare cadru va fi salvat ca imagine BMP necomprimată, ceea ce înseamnă că în funcție de rezoluție, fiecare frame poate avea între 1-6 MB. La 1024x768, filmul va ocupa aproape 3 GB !!! Screenshot-urile sunt salvate în My Documents/Dungeon Siege/Saves
potionaholic - vă dă trei Super Mana Potions (2500 MP's fiecare) și trei Super Health Potions (2000 HP's fiecare)
sixdemonbag - vă dă 6 vrăji de nivel mare (Summon Zombie, Summon Black Drake, Summon Fire Elemental, Summon Furok, Summon Larch, Summon Rock Golem)
sniper - vă lasă să atacați de la distanță (Incredible Range pentru toate armele, indiferent de abilitate)
xrayvision - elimină texturile, jocul desfășurându-se în wireframe
zool - invincibilitate

proporțională cu damage-ul pe care personajele îl cauzează inamicilor, asta înseamnă că pentru a deveni un expert în trasul cu arcul, nu trebuie să faceți altceva decât să ucideți foarte mulți inamici trăgând cu arcul în ei.

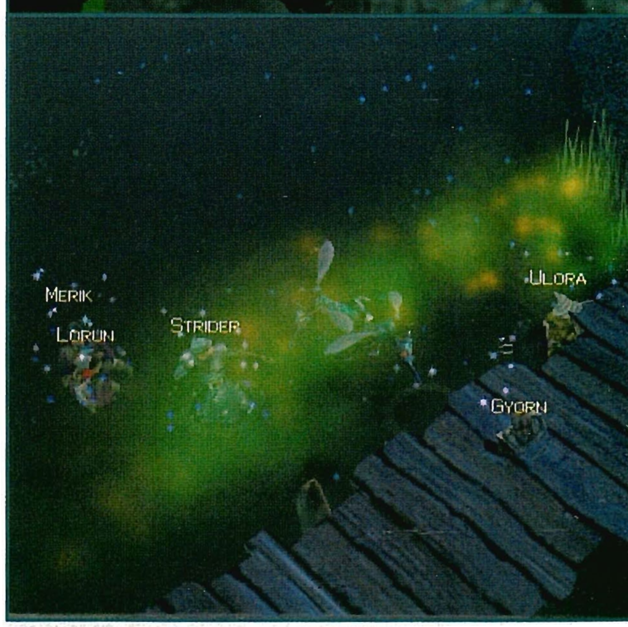
Acest sistem este poate cel mai strălucit aspect al Dungeon Siege și vă va face să vă întrebați cum de nu s-a mai gândit cineva până acum la o abordare similară. Nu numai atât, dar după două-trei ore de joc veți fi definitiv convinși că "așa ar fi trebuit să fie dintotdeauna". Este natural și este fundamental RPG. De ce a trebuit să vină Chris Taylor să demonstreze acest lucru?

Sistemul are și câteva dezavantaje, care însă par intenționate: magicienii, de exemplu, vor înainta în nivel mai încet decât luptătorii, chiar și dacă folosesc numai vrăji ofensive. Să devii mai inteligent este mai greu decât să devii un luptător experimentat și musculos, par că vor să ne spună cei de la Gas Powered Games. De asemenea, este destul de greu sau mai bine zis aproape imposibil să construiești personaje multifuncționale. Chiar și cele dual-class sunt destul de greu de menținut, mai ales dacă este vorba de o combinație Fighter-Mage. Și pentru că tot vorbeam de clase, ele există într-un fel, personajele căpătând titluri pe măsură ce înaintează în nivel: Mercenary, Warrior, Knight sau Blademaster pentru luptători, Marksman sau Sharpshooter pentru arcași, Shaman, Wizard sau Magician pentru vrăjitori.

Dacă personajul pe care vi-l construiți la început și primul NPC pe care îl întâlniți (Ulora) pot fi cam orice doriți, restul celor pe care îi puteți coopta în echipă sunt destul de specializați, cei mai mulți pe Melee, câțiva magicieni și doar doi arcași. Cu puțin noroc și obiecte potrivite puteți încerca să îl transformați pe unul dintre ei în dual-class, dar este destul de complicat.

Obiectele obținute de pe urma inamicilor înfrânți sunt destul de aleatoare, și se bazează pe experiența jucătorului și periculozitatea inamicului, la fel ca în Diablo. Codul coloristic este și el aproximativ asemănător: alb pentru normal, albastru pentru magic, galben pentru





special. Dungeon Siege mai introduce cărămiziu pentru obiecte care au și minusuri, nu doar plusuri, și un albastru/violet pentru obiectele magice de calitate superioară. Prefixele și sufixele urmează cam aceeași politică din Diablo II, chiar dacă nu sunt tocmai similare.

Pentru adunarea și valorificarea lor, Gas Powered Games a implementat în Dungeon Siege două opțiuni ajutătoare: prima este posibilitatea de a achiziționa catâri iar cea de-a doua este vraja Transmute. Catârul este o idee inovatoare și care funcționează în mare parte excelent. Este un NPC util, care are un inventar mai mult decât dublu față de cel al unui personaj obișnuit, se ține departe de confruntări și se poate apăra la nevoie lovind cu copitele inamicii, chiar dacă fără prea mare succes. Este drept că manevrele complexe de trupe îl vor aduce involuntar tocmai în mijlocul bătăliei unde va deceda fără drept de apel de cele mai multe ori, însă este lăudabil că nu se pierde pe drum, decât dacă îl lăsați intenționat în urmă. Doi catâri sunt o metodă excelentă de a aduna o mulțime de obiecte ce pot fi transformate în monede de aur în cea mai apropiată așezare. Transformarea poate fi făcută și pe loc, cu vraja Transmute, însă cantitatea de aur obținută este mai mică decât suma pe care ar fi încasat-o personajul de la o prăvălie locală în schimbul lui.

Prezența meniului de Field Commands, reminescentă a Total Annihilation, dă o oarecare nuanță tactică jocului. Personajele pot adopta mai multe formații, cea mai utilă fiind după părerea noastră cea pe două coloane, cu luptătorii Melee în față, urmați de arcași și apoi de magicieni. Dacă aveți patru personaje Melee puteți opta pentru cea pe două rânduri sau pentru cea în "V". Celei circulare nu am reușit să îi găsim o utilitate. AI-ul personajelor poate fi setat și el, prin formularea unor atitudini gen "Attack Strongest/Closest/ Weakest" sau "Attack Freely/Defend".

Există chiar și posibilitatea de a pune un personaj să îl păzească pe altul. Formațiile sunt utile în abordarea unei lupte, nu însă și în desfășurarea ei, decât dacă personajele sunt setate să își păstreze toate poziția, ceea ce nu este recomandat.

MULTIPLAYER

Un alt aspect care diferențiază Dungeon Siege de alte RPG-uri din clasa lui, în special de Diablo II, este faptul că mediul din modul multiplayer este





complet diferit de cel din single player. Partidele MP se desfășoară pe Utrean Peninsula, o zonă mai întinsă, cu mai multe questuri (aproximativ 30 față de circa 20 în SP), cu mai mulți moștri și cu mai multe obiecte interesante. Și ce este mai important, multiplayerul beneficiază de Town Portal, o opțiune care lipsește din păcate la single player.

Teama fanilor este că multiplayerul va fi sufocat de cheat-uri, însă având în vedere că jocurile sunt restrânse la 8 jucători, este destul de simplu să îți alegi parteneri de încredere, care nu se coboară la metode atât de josnice.

Din experiențele noastre, am descoperit că prezența unui mag în echipă este recomandată, dar nu esențială. Cu toate acestea, un Healing Wind face diferența dintre viață și moarte când sunt peste cinci jucători în echipă și monștrii au viață mai multă. Iar după cum puteți vedea în căsuța "Dungeon Siege în cifre", jocul multiplayer avantajează echipele numeroase, de cinci sau mai multe persoane.

PLATFORMĂ DE JOCURI

Deși promiseseră că editorul și celelalte instrumente vor veni odată cu jocul, se pare că apariția lor va mai fi întârziată până în mai, din motive de eliminare de bug-uri și documentare a opțiunilor. Important este că dinspre comunitatea fanilor se aude un freamăt de bun augur: zeci de pagini detaliază deja viitoare proiecte cu un editor care nici nu există încă. Asta nu poate însemna decât o longevitate de invidiat pentru Dungeon Siege. Chiar dacă este vorba de add-on-uri oficiale sau neoficiale, sau de jocuri cu totul și cu totul originale, comunitatea Dungeon Siege nu are decât de câștigat pe viitor.

EPILOG

Există deja și un segment de jucători care s-au declarat în cunoștință de cauză nemulțumiți de Dungeon Siege, din două motive: pentru că nu este tocmai ceea ce se așteptau și pentru că nu este un RPG "adevărat". În privința primei critici, putem spune că orice joc anticipat cu atâta nerăbdare ca Dungeon Siege riscă să fie examinat după standarde din ce în ce mai exigente pe măsură ce momentul apariției sale pe piață se apropie, și în final o mică parte din cei interesați vor sfârși prin a fi în mod inevitabil dezamăgiți.

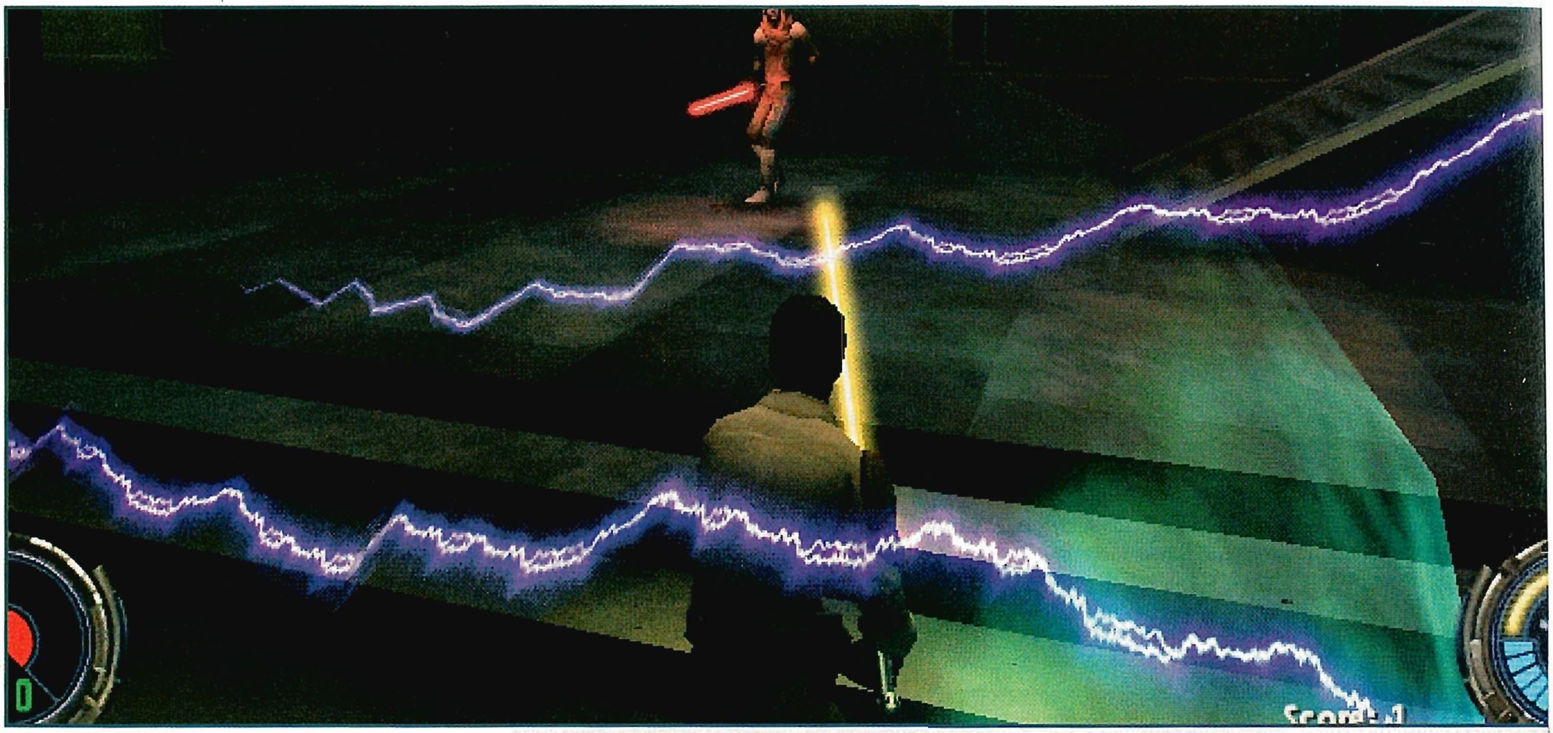
Cea de-a doua obiecție ține de o împărțire subiectivă a RPG-urilor în două clase distincte: cele așa zis "adevărate" sau "de calitate", gen Baldur's Gate, Planescape Torment, Might&Magic și Wizardry VIII și RPG-urile hack&slash gen Diablo, Darkstone și Dungeon Siege. Fanii primelor se simt superiori și au o atitudine elitistă față de cei pasionați de jocurile din cea de-a doua categorie. Diferența este că RPG-urile clasice sunt mai consistente, au o poveste mult mai complexă, personaje cu caractere distincte, pe când cele din categoria hack&slash, deși mai superficiale în privința intrigii și a adâncimii epice, compensează printr-un gameplay alert și atractiv (excepția este aici Summoner, care avea și o poveste excepțională). Dacă luăm însă sintagma "Role-Playing Game" și o disecăm, vedem fără urmă de îndoială că se potrivește ca o mănușă lui Dungeon Siege. Pentru că jocul celor de la Gas Powered Games vă dă posibilitatea să jucați rolul pe care vi-l doriți, pe o scenă unde personajele sunt definite de acțiunile lor, nu de o serie de puncte distribuite mai mult sau mai puțin arbitrar unor caracteristici care variază de la joc la joc.

Dungeon Siege este un titlu în compania căruia veți petrece multe zile pline și nopți albe, atât în single player, cât și în multiplayer, ca să nu mai vorbim de nenumăratele "siegelet"-uri ce vor apărea în vară, la scurt timp după lansarea Siege Editor împreună cu o variantă personalizată de gmax. Orice s-ar spune, jocul este o realizare remarcabilă, ce va rămâne în istorie, așa cum a făcut-o la timpul său un alt copil al lui Chris Taylor: Total Annihilation.

În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Dungeon Siege	10/10	XPC#31
2	Diablo II	9.3/10	XPC#22
3	Summoner	9/10	XPC#20

Verdict XtremPC — **10** /10
Merită premiul pentru excelență.



Jedi Knight 2

Action/Adventure

Jedi Outcast

Săbiind cale prin vrăjmăşia duşmanilor necinstiţi

Format: PC • Producător: Raven Software • Publisher: Lucas Arts • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52)

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 128Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 300Mb



Jedi Outcast este

- Star Wars. Din nou...
- Cu sabie însă şi Forţă
- O bucurie în multiplayer

Jedi Outcast nu este

- un joc care să te prindă din primele 10 minute
- bine realizat la nivel de arme obişnuite
- Star Wars Episode II

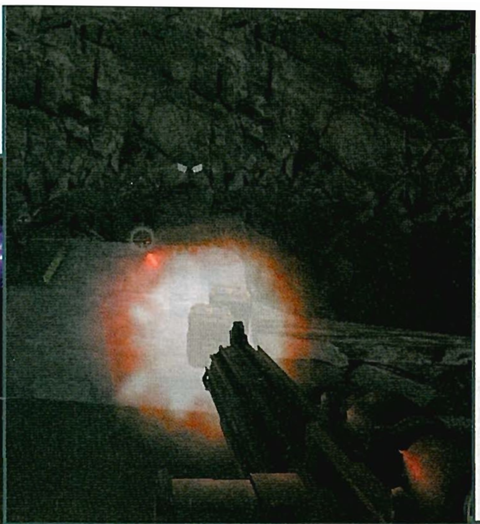
STAR Wars. Din nou. Basmele moderne suferă din cauza modelelor economice, căci iată jocul cu numărul 125674 pe tricou apare din laboratoarele Lucas Arts. Aici, ca şi în cazul Star Trek, se aplică foarte bine acea zicală ce spune că 90% din orice este gunoi. Cu toate acestea seria iniţială de filme chiar a reprezentat ceva deosebit, mulţi dintre noi, cei ce am crescut cu acele filme, jucându-ne de-a Luke şi Darth Vader pentru o lungă perioadă de timp. Întrebări de genul "Darth Vader îl bate pe Isus sau nu?" erau căi rapide a se ajunge la conflicte adolescentine. De atunci şi până acum s-au schimbat destul de multe lucruri, cea mai notabilă fiind avalanşa de jocuri centrate în universul respectiv, majoritatea intrând în acea categorie de 90%. Este şi acest joc înscris cu succes în seria ratărilor?

Continuarea continuării primului dintre ele, Jedi Knight 2 reprezintă continuarea succesului din 1997, Jedi Knight: Dark Forces II, ce la rândul său continua povestea tânărului mercenar Kyle Katarn, din Dark Forces. Ambele jocuri au avut un succes deosebit, iar Dark Forces II a reprezentat pentru mulţi alternativa la Quake 2, dispunând de un single-player foarte bine pus la punct şi de o poveste interesantă. Cinci ani mai târziu, Jedi Knight 2 reia istorisirea vieţii lui Kyle Katarn. Fostul tânăr mercenar este un personaj cu o atitudine aproape ambivalentă referitoare la Forţă şi la modurile în care aceasta poate fi folosită. Cei ce au jucat Dark Forces II îşi pot aminti modul în care Kyle începea să aibă acces la puterile întunecate ale Forţei, prin omorârea repetată a nevinovaţilor. Din păcate acest element de gameplay nu mai există, însă lucrurile, cel puţin la nivel psihologic, au rămas la fel. Bineînţeles, Kyle poate lăsa dorinţa de răzbunare să îl controleze, însă efecte prea vizibile nu vor fi. Cu toate acestea jocul este suficient de interesant chiar şi aşa, povestea oferind destulă imersiune celor pasionaţi. Aceasta este susţinută şi de apariţiile lui Luke Skywalker şi Lando Calrissian, ale căror voci au fost realizate de către Mark Hamill şi Billy Dee Williams, actorii ce au jucat rolurile acestora în episoadele 4-6 ale seriei cinematografice.

CU SABIA LA TRÂNTĂ

Mecanica jocului este împărţită în două tipuri distincte de gameplay. Pe de-o parte distracţia fragurilor ca mercenar, ajutat de multitudinea de arme energetice şi pe cealaltă parte lupta propriu-zisă cu sabia şi variatele aplicaţii practice ale Forţei. Jocul începe destul de greu, însă nu după mult timp lucrurile se aşează pe făgaşul potrivit şi devin mai rozalii. Odată obţinută sabia şi un nivel decent în Forţă va fi uitat sunetul laserelor şi

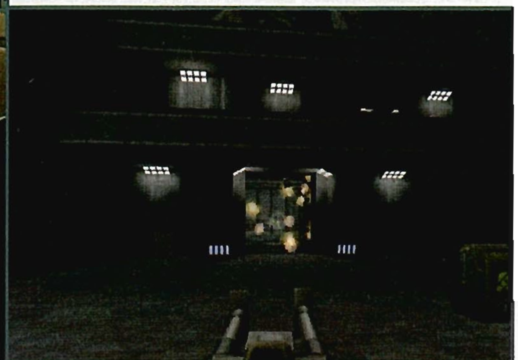






modul oarecum execrabil în care acestea funcționează. Însă cel puțin la început va trebui investită destul de multă răbdare cu modul oarecum laconic în care sunt specificate obiectivele, cu prostia deosebită a AI-ului, modul enervant de funcționare al armelor și puzzle-urile cu sărituri specifice consolelor. Adăugați la acestea alergătura aproape constantă după chei ce deschid alte zone, variatele butoane ce trebuie apăsate, și veți avea o experiență nu foarte plăcută. Însă odată depășite toate acestea, jocul este frumos, povestea interesantă și cel mai important, există Forța și sabia de laser.







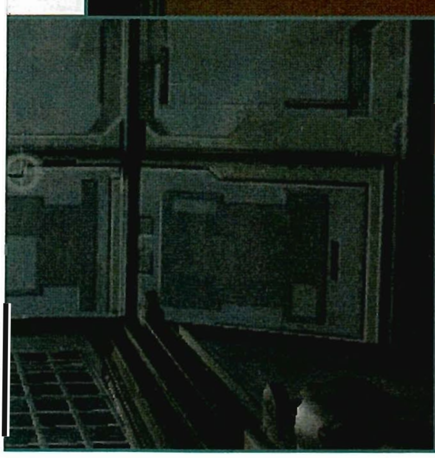
Aici începe adevăratul punct interesant al jocului. Dintr-o experiență relativ obișnuită, totul evoluează înspre cea mai bună realizare Star Wars de până acum. Lupta cu sabia îmbină elemente din filmele de acțiune cu chinezi, satâre și stiluri de kung-fu inspirate de animale cu acrobații demne de Matrix. Vă va lua ceva timp până vă veți obișnui să folosiți atât sabia cât și Forța în același timp, însă merită căci veți simți ceva ce nu a mai fost realizat până acum. Oprirea adversarilor în aer, aruncarea lor în lături (adică în lateral), sărituri ireale, zumzetul inconfundabil al sabiei în timp ce se mișcă, găurile pe care le lasă în pereții atinși, modul în care poți să o arunci și apoi să o prinzi înapoi, toate acestea reprezintă tot atâtea ingrediente ale elementului "distracție". Ceilalți Jedi împotriva cărora vei lupta reprezintă adversari mult mai bine instruiți decât soldații obișnuiți, folosind la rândul lor Forța de care dispun și manevrând sabia în moduri periculoase pentru sănătatea personală (dar mai mult pentru a voastră). Însă de abia în multiplayer toată această tevatură spadasină își găsește cu adevărat locul, căci ce să fie mai bun decât o luptă împotriva altui jucător? Meciurile doar cu sabia și Forța reprezintă adevărate spectacole de varietate, un festival pentru cei ce au văzut filmele. Și chiar și pentru cei ce nu au degustat anterior chiar așa de mult universul de față, căci spectacolul pur este mult prea bine pus la punct pentru a nu trezi interesul oricărui jucător. De la haosul din Free for All, la luptele strânse din Duel, și apoi la nebunia pe echipe din Capture the Flag, multiplayer-ul reprezintă unul dintre punctele forte ale jocului.

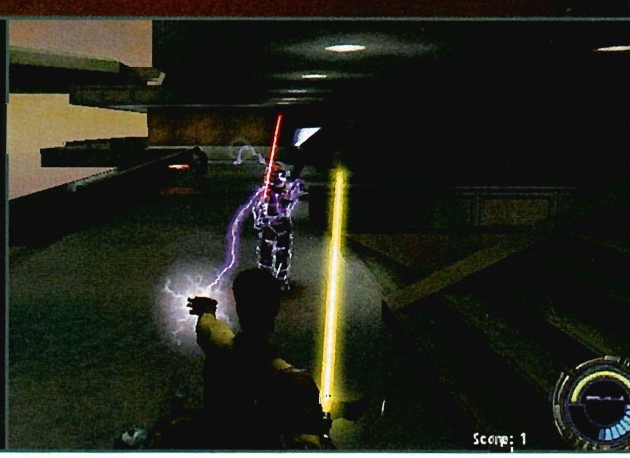
TRĂGÂND O LINIE CU CRETA

Vizual, Raven Software a reușit să stoarcă tot ceea ce se putea din motorul grafic al Quake3, cel folosit pentru realizarea lui Jedi Knight 2. Spații deschise largi, design al nivelurilor integrat perfect în atmosfera Star Wars, texturi foarte frumoase, animații realiste bazate pe modelul scheletal la care Raven lucrează deja de ani buni, personaje cu un număr enorm de poligoane, toate contribuie din plin la deliciul optic. Pe partea de sunet lucrurile stau la fel de bine, voice-actingul fiind foarte bun, iar muzica fiind cea compusă de John Williams pentru filme.

Per total, Jedi Knight 2: Jedi Outcast este un joc foarte bun, ușor greoi la început, ce reușește însă să se închege mult mai bine după câteva ore de joc. Iar multiplayer-ul este un adevărat deliciu pentru cei ce și-au dorit întotdeauna să țină o sabie laser în mână.

Verdict XtremPC	9/10
Excelent chiar dacă ești sau nu fan Star Wars.	







Global FPS Operations



O încercare nereuşită de a concura CounterStrike

Format: PC • **Producător:** Barking Dogs Studios • **Publisher:** Take 2 Interactive • **Distribuitor:** Best Distribution (01-345.55.05)

Procesor: Pentium III 500MHz • **Memorie:** 128Mb • **Video:** DirecX 16Mb • **HDD:** 500Mb

SUCCESUL nesperat al Counter Strike-ului a dat naştere unui adevărat val de FPS-uri tactice în ultimii doi ani. Majoritatea însă nu s-au luat direct la trântă cu acesta, ocolind destul de subtil nişa pe care mod-ul de Half-Life şi-a creat-o, şi reuşind astfel să aibă un succes relativ. Barking Dog Studios au hotărât însă să fie ceva mai direcţi, şi astfel că ne-am pricopsit cu Global Operations, un alt FPS tactic, ce concurează în mod direct cu protejatul studiourilor Valve. Un lucru de natură să bucure fanii acestui gen, căci concurenţa este cea care creează valoare. Stau însă lucrurile chiar aşa? Există motive pentru CounterStrike să îşi simtă ameninţată supremaţia?

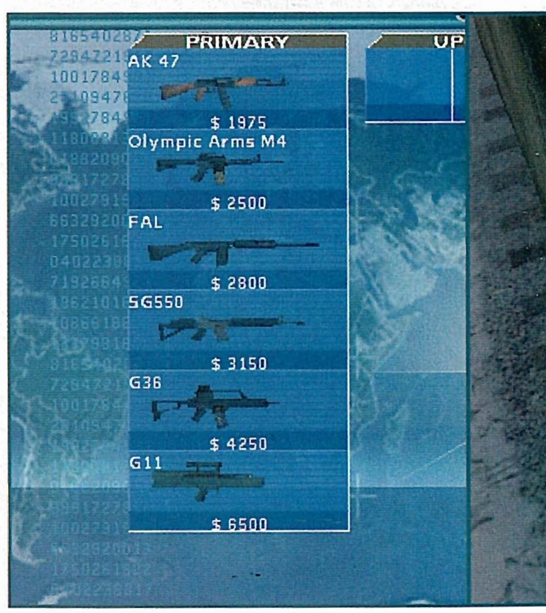
OPERAŢII GLOBALIFERE

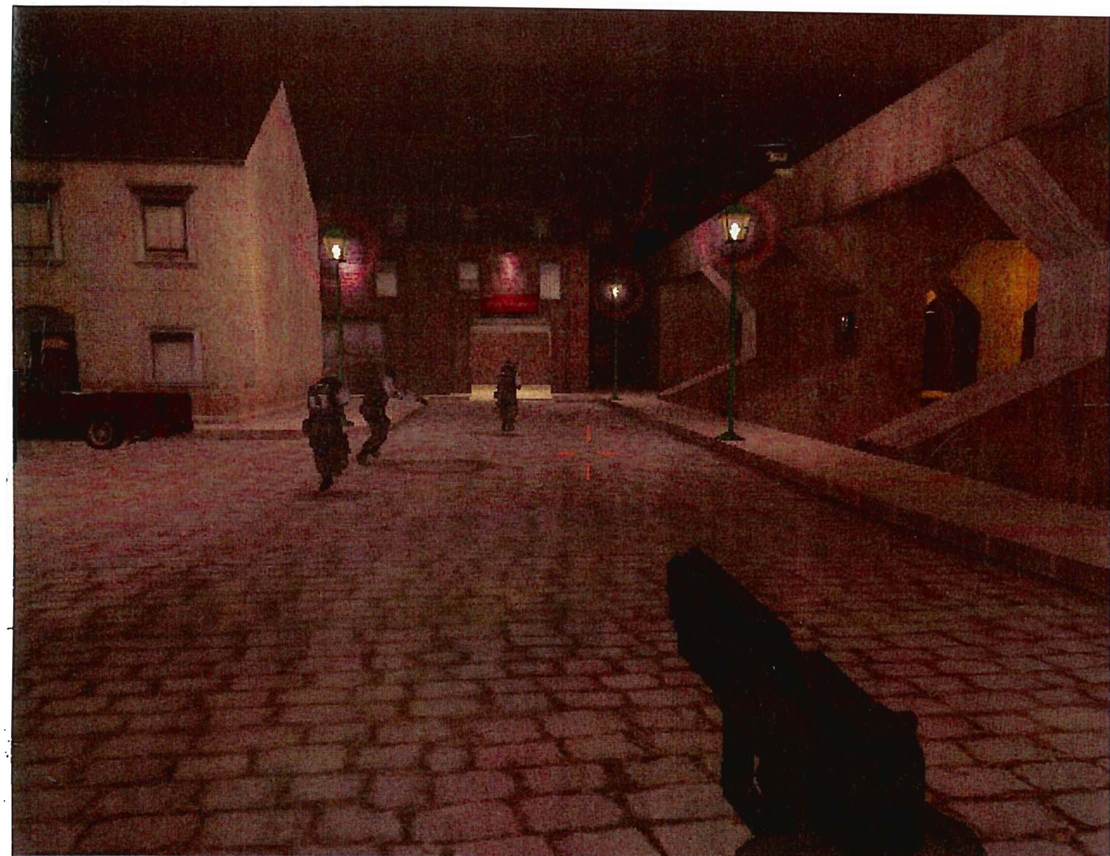
Global Operations reuşeşte să îmbine elemente regăsite în CS, cum ar fi modul de obţinere a banilor şi cel în care se cumpără arme cu aceştia, mediile reale şi varietatea de arme din Rogue Spear, şi sistemul de clase al Team Fortress sau mai noului Wolfenstein. Adăugaţi pe lângă acestea o serie de inovaţii ce dau o nouă dimensiune gameplay-ului şi veţi avea imaginea unui succes. Cel puţin teoretic. În practică, jocul suferă din cauza unei impresii generale de nefinisare, din cauza cerinţelor enorme de lărgime de bandă şi lipsa serverelor.

Există însă campania single-player. Care, în notă cu traducerea ad literam, este într-adevăr o campanie cu un singur jucător. Misiunile sunt de fapt o preumblare prin cele 13 hărţi ale jocului, având atât coechipieri cât şi oponenţi boţi. Aceştia, între noi fie vorba, nu ar reuşi să simuleze în mod realist nici măcar o găină ciugulind porumb. Campania există însă, iar cei interesaţi pot să încerce această direcţie pentru a simţi şi pentru a se obişnui cu mecanica generală a jocului, un fel de încălzire pentru lupta de pe servere. Boţii nu sunt un pericol în echipa adversă şi nici un ajutor nesperat atunci când sunt de partea ta. Reuşesc să se încurce unii în alţii, în peisaj, printre bolovani, trag destul de prost şi în general nu au aceeaşi concepţie despre strategie ca un jucător uman. Dacă aţi avut cumva vreo dorinţă ascunsă de a juca Global Operations pentru "interesanta" campanie single-player vă sfătuim să renunţaţi la acest gând căci doar veţi reuşi să vă creşteţi câţiva peri albi.

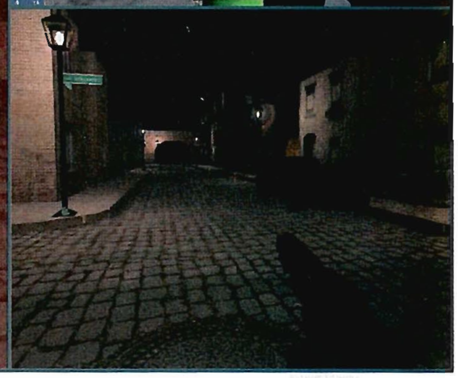
Gameplay-ul oferă lucruri relativ cunoscute. La începutul rundei fiecare jucător îşi cumpără arme şi echipament pe baza fondurilor financiare de care dispune, nu înainte însă de a alege una din cele şapte clase ce stau la dispoziţie. Avem commando, avem heavy gunner, recon, medic, sniper, demolision expert şi intelligence officer. O pleiadă întreagă ce reuşeşte să acopere cu succes toate specializările posibile într-un astfel de joc. Fiecare clasă variază în ceea ce priveşte banii iniţiali, echipamentele şi armele pe care le poate folosi cu maximum de eficienţă. Se înţelege de la sine care este specializarea fiecărei clase, denumirile fiind destul de explicative, cu commando fiind cel mai versatil, el putând folosi cea mai mare varietate de arme, demolition ce plantează şi dezamorsează bombe, medicul ce însănătoşeşte şi aşa mai departe. Clasele aparent necombatante, medicul şi demolition, sunt foarte bune şi pentru luptă, ei putând folosi orice armă. Notăm două inovaţii în acest sistem de clase, recon-ul şi intelligence officer-ul. Primul dispunde de un detector de semne de viaţă foarte util, cu ajutorul căruia poate detecta atât coechipierii cât şi inamicii, iar cei din echipa sa pot afla şi ei aceste date dacă se află în apropierea lui, recon-ul devenind astfel un fel de aparat portabil de detectat camperii. Inteligence Officer-ul are un rol de comandă, el având acces la camerele de vederi împrăştiate prin nivel şi la un sistem de comenzi şi waypointuri, putând astfel coordona foarte bine munca echipei sale. Un post lipsit de interes pe serverele publice însă foarte interesant pentru nişte eventuale meciuri cât de cât profesioniste.

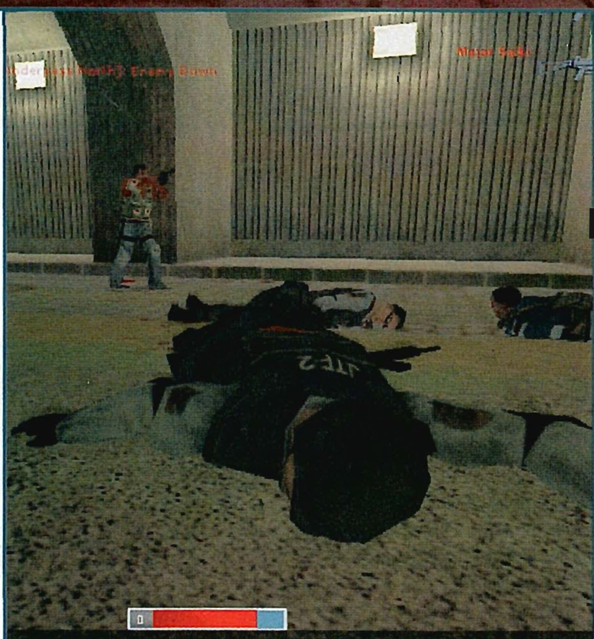
Grafic lucrurile stau bine şi nu prea bine. Lithtech, motorul grafic folosit, este prea bine cunoscut prin dualitatea sa. Uneori jocurile ce îl folosesc arată extraordinar de bine, vezi No One Lives Forever, extraordinar de prost, vezi Iwo Gima, sau pe undeva pe la mijloc, aşa cum este cazul lui Global Operations. Este mai degrabă o problemă de dimensionare şi texturare, însă oricum acest joc nu arată bine. Sau mai degrabă nu pare să fie bazat pe un motor de ultimă generaţie, CS arătând chiar mai bine şi mai puţin lipsit de chichiţe grafice, cu tot motorul său vechi de patru ani, cel de Half-Life, ce la rândul său nu este nimic mai mult decât un motor de Quake 1 reciclat bine. Nu spunem că nu dispune de spaţii exterioare impresionante, de efecte de ceaţă volumetrică, lumini colorate, un număr de











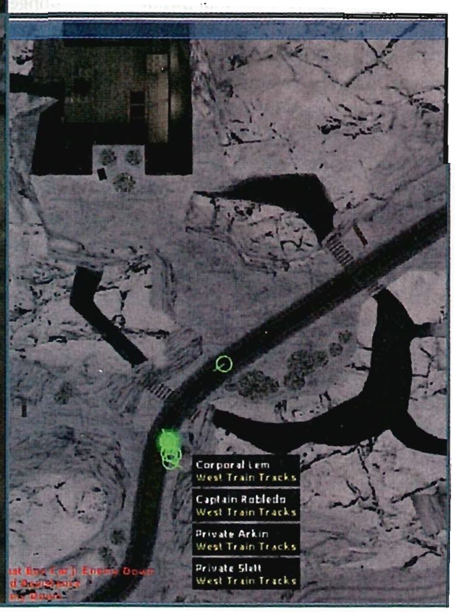
poligoane randabile generos de mare, însă pur şi simplu există ceva ce nu pare a se potrivi. Probabil este doar acea impresie de nefinisare, sau poate modul grotesc în care sunt realizate modelele de arme.

COMPARAŢIA

Comparativ cu concurentul său direct, Global Operations nu prea are mari şanse de câştig, cu toate inovaţiile sale şi engine-ul presupus mai bun. Ca şi pură mecanică lucrurile scârţâie, deoarece modul în care armele reacţionează la recul se apropie prea mult de "aşa cum trag în realitate" faţă de "aşa cum ar trebui să tragă" cum este în cazul CounterStrike-ului. Este o diferenţă subtilă, însă enormă. Nu există o logică aplicabilă în ceea ce priveşte modul în care gloanţele se împrăştie, sau o reţetă pentru a trage mai bine. De multe ori apar situaţii paradoxale, când cu două gloanţe dobori un inamic, însă două minute mai târziu descarci un întreg încărcător de Dragunov în pieptul său şi acesta se comportă de parcă nimic nu s-ar fi întâmplat. Hărţile sunt foarte mari şi variate, şi acest lucru înseamnă mai mulţi jucători necesari pentru a îl putea juca la nivel decent, vorbind aici bineînţeles de meciuri "pe bune" nu de alergături patetice pe servere publice. Rundele sunt mult mai lungi, iar respawanul este asemănător cu cel din Wolfenstein. Global Operations nu are nici un fel de suport pentru spectatori, ceva în genul HLTV-ului din CounterStrike. Ca "spectacol" Global Operations este un zero barat, neexistând feeria headshoturilor şi one-man round-urilor din CS. Ca strategie de echipă însă, lucrurile stau mult mai bine aici, ea fiind mult mai vizibilă şi mai integrată gameplay-ului de bază, decât este în CounterStrike, mai ales cu recon şi intelligence officer pentru coordonare.

La final putem spune liniştiţi că Global Operations nu are cum să detroneze statutul de joc-cult al CS-ului. Cerinţele enorme pentru punerea la punct a unui server care să suporte un număr decent de jucători nu vor permite apariţia a prea multe locuri în care un jucător doritor să poate să intre. În plus, oricât de inovativ ar fi Global Operations, este greu de detronat un joc ce, statistic vorbind, are numai în Europa înregistraţi un milion de jucători şi 20.000 de echipe ce activează la nivel competiţional, un sistem aproape perfect prin care mii de spectatori pot urmări un meci şi concursuri de sute de mii de dolari. Toate acestea reprezintă o "inerţie" greu de oprit. Poate alt joc. Poate CounterStrike 2.





În acelaşi gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	CounterStrike	-	XPC#19
2	Global Operations	7/10	XPC#31
3	Team Fortress	-	-

Verdict XtremPC — 7/10
Un concurent meritoriu dar nu un învingător.

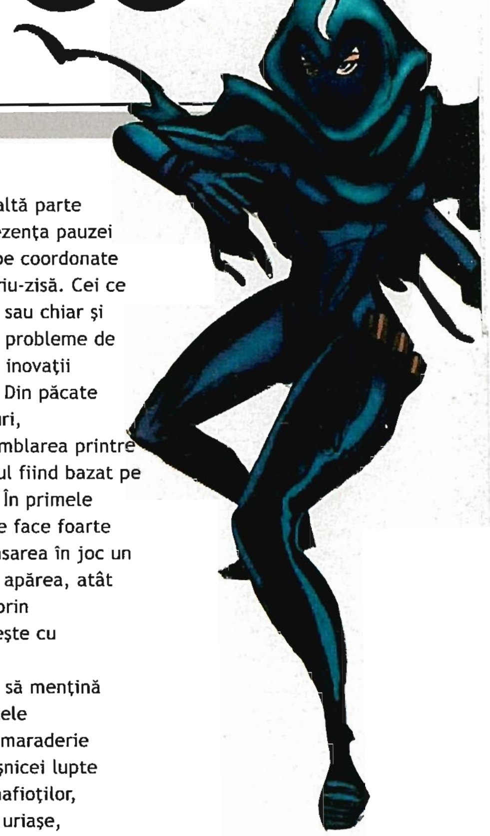


Freedom Force

Păsări, avioane şi super eroi. E fan-tas-tic!

Format: PC • Producător: **Irrational Games** • Publisher: **Electronic Arts** • Distribuitor: **Best Distribution** (01-345.55.05)

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8Mb • HDD: 450Mb



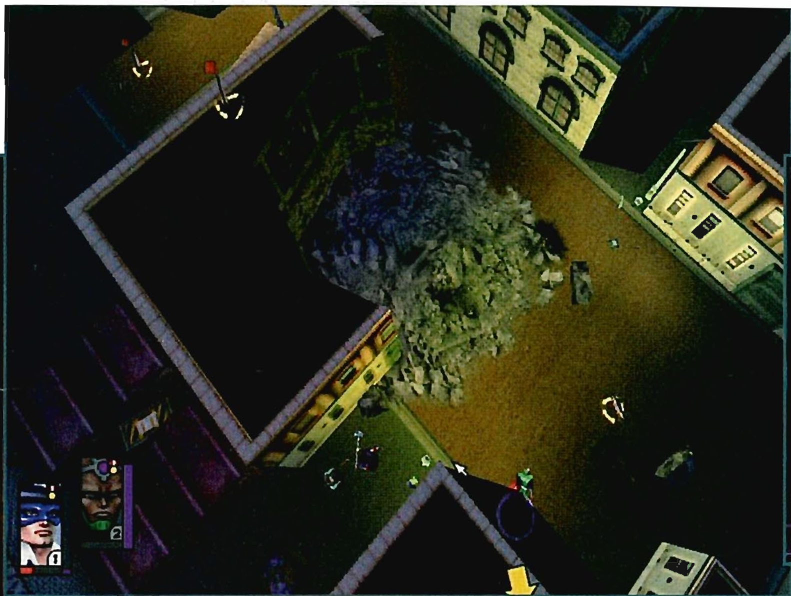
ORICINE şi-ar dori să fie un super erou. Să simţi capa fluturându-ţi în spate, textura lucioasă a pantalonilor elastici întinşi pe muşchii inflamaţi, ochii privind dur de sub mască. Nenumărate domnişoare de salvat, recunoştinţă de încasat, bobârnace de oferit personajelor negative. Buline cu dialoguri, sunete literare şi tot felul de puteri colosale. O viaţă frumoasă şi relativ simplă. Freedom Force reuşeşte să ne ofere aceste lucruri, într-un fel de joc de luptă tactică altoit pe vlăstarul unui RPG. Eroii sunt inspiraţi din epoca de aur a benzilor desenate, imediat după cel de-al doilea război mondial, când moralul american era la apogeu şi lupta împotriva comunismului era la începuturi, o perioadă frumoasă însă plină de un fel de inocenţă şi patos patriotic, uşor catalogabile acum drept copilărisme.

EROI ŞI ANTIEROI

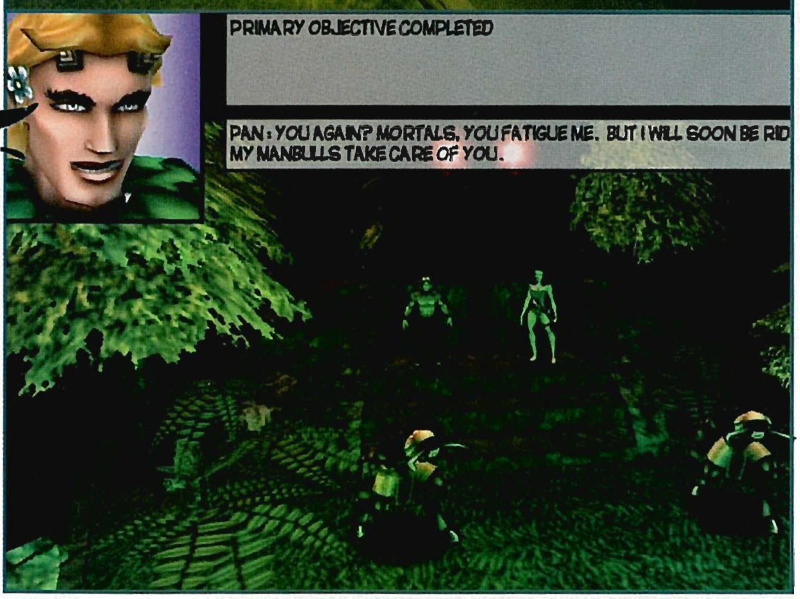
Irrational Games a reuşit să păstreze acest spirit intact. Eroii au vocea groasă şi bubuitoare, în care se simte mândria conştientizării faptului că ei sunt cei ce apără umanitatea, iar declamaţiilor lor sunt tot atâtea referiri la eroism. Costumele le sunt colorate, ridicole, iar numele sub care îşi săvârşesc faptele bune sunt pe măsură. Toate acestea reprezintă în acelaşi timp punctul forte însă şi slăbiciunea acestui joc. Cei mai puţini răbdători l-ar putea cataloga imediat drept infantil, însă după câteva ore petrecute în compania sa şi o minimă cunoaştere a producţiilor de benzi desenate din respectiva perioadă, părerea se schimbă. Jocul parodiază într-un mod foarte subtil, reuşind să nu cadă în păcatul glumelor răutăcioase.

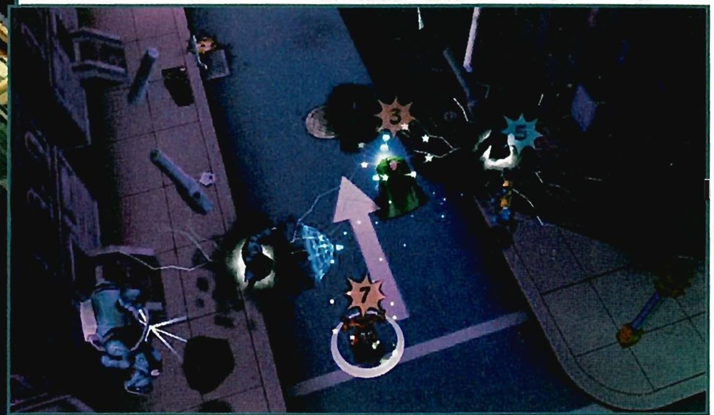
Chiar de la începutul jocului, atmosfera este setată printr-un mic filmuleţ realizat foarte bine, cu cadre fixe desenate şi narator eroic în limbaj. De altfel fiecare dintre originile secrete ale eroilor noştri sunt prezentate în acest fel, spre deosebire de restul momentelor cinematice, realizate in-game. Acestea reuşesc să mai adauge un pic de savoare pe partea de dezvoltare a personajului, alături de toate celelalte mecanisme specifice RPG-urilor, cum ar fi abilităţile şi atributele. Jocul îmbină foarte bine cele două tipuri de gameplay, pe de-o parte lupta tactică şi pe de cealaltă parte această dezvoltare, iar prezenţa pauzei active simplifică şi aduce pe coordonate deja cunoscute lupta propriu-zisă. Cei ce au mai jucat Baldur's Gate sau chiar şi Dungeon Siege nu vor avea probleme de adaptare, jocul neaducând inovaţii deosebite la acest capitol. Din păcate lipseşte sistemul de questuri, dialogurile active sau preumblarea printre obiectele din inventar, jocul fiind bazat pe misiuni puternic scriptate. În primele momente linearitatea nu se face foarte simţită, însă odată cu avansarea în joc un iz oarecum de reciclare va apărea, atât prin boss-ii de final cât şi prin strategia generală, ce lipseşte cu desăvârşire.

Povestea reuşeşte însă să menţină trează atenţia, cu elementele aşteptate de romanţă şi camaraderie strecurate prin ceaunul veşnicei lupte împotriva comunismului, mafioţilor, extratereştrilor, insectelor uriaşe, dinozaurilor, clonelor, călătorilor prin timp sau zeilor puşi pe glume. Niciodată nu apare plictiseala, surprizele sărind pe după fiecare colţ de misiune.









MECANICUS GAMICUS

În ceea ce privește acțiunea, lucrurile sunt relativ clasice, fără inovații. Prezența pauzei active și o interfață bazată pe meniuri contextuale simplifică totul foarte mult, cu maximum de informație transmisă cât mai ușor, într-un spațiu cât mai mic. Camera se mișcă după voie, permițând vizionarea acțiunii dintr-o mulțime de unghiuri, iar opțiunea de setare a vitezei propriu-zise a jocului vine ca o adiție interesantă, prezentă până acum doar în RTS-uri. Orice acțiune ai dori să realizezi, o simplă apăsare a butonului dreapta al mouse-ului pune pauză și dă naștere unui meniu pe care sunt înscrise opțiunile disponibile în situația dată. Însă aici se opresc lucrurile bune. Nu există, din păcate ceva care să îți indice ce face fiecare erou la un moment dat; circularea prin cei patru disponibili producând un oarece haos greu de înțeles. Poziția înaltă a camerei reușește să nu îți permită să vezi inamicii ascunși sub un copac sau orice alt detaliu arhitectonic puțin mai ieșit în afară, astfel încât te poți trezi învârtind disperat în toate părțile imaginea doar pentru a fi sigur că nu ai sărit peste vreunul. Nu există nici un element de interfață care să indice în mod clar dacă nu cumva cel pe care vrei să îl ataci este în afara razei de acțiune a superputerilor tale cu efecte colorate.

Mediul de joc este sărăcăcios, neexistând spații închise, acțiunea având loc în general fie pe străzile pline de răuvoitoare creaturi, fie pe acoperișul caselor sau blocurilor. Diferențele între zone se referă mai mult la elevație și la multitudinea sau raritatea clădirilor decât la o temă generală pentru nivelul respectiv. Cu toate acestea relativa simplitate a mediului permite o mai interesantă jonglare cu efectele fizice disponibile. Poți să arunci cu mașini, cu tomberoane, semafoare, și dacă încerci suficient de hotărât probabil și cu pietoni. Însă și aici se simte reciclarea de care vorbeam mai devreme, căci ajungi relativ des să te vânturi pe aceleași străzi și printre aceleași blocuri ale Patriot City, iar cel mai groaznic este atunci când acest lucru se întâmplă chiar și când nu ești în Patriot City. Oricum, veți avea ocazia să jucați și în niște medii mai deosebite, mai viu colorate și mai interesante, însă din păcate prea rar.

Pe partea de texturare și animație nu sunt plângeri, ele fiind realizate foarte bine, iar variatele efecte sonore ale loviturilor sunt realizate atât sonor cât și textual, în modul tipic benzilor desenate. Muzical, Freedom Force este un fel de festival, cu elemente de jazz, soft-punk, salsa și multe altele ce se potrivesc perfect pentru fiecare personaj și mediu în care are loc acțiunea.

Creșterea eroilor rămâne însă unul dintre punctele forte ale jocului. Pe baza punctelor de prestigiu obținute în misiuni poți îmbunătăți variatele puteri super umane, poți să "cumperi" eroi noi și să îi crești mai departe ca pe copii tăi. Jocul îți oferă o serie de caractere presetate, însă este mult mai plăcut să iei unul dintre cele oferite pentru libera creație și să îl formezi tu după dorință.

MULTIJUCĂTORII

Multiplayerul reprezintă singurul loc în care cei de la Irrational Games nu au reușit mai deloc, el fiind foarte asemănător cu cel din Baldur's Gate, iar cei ce l-au încercat la vremea respectivă au o imagine foarte clară asupra a ceea ce înseamnă acest lucru. Totul este haotic, prezența pauzei și modul în care fiecare jucător o folosește de fiecare dată când vrea să realizeze o acțiune scăzând foarte mult din jucabilitate. Nu există posibilitatea de a juca în echipă, iar anumite tipuri de atac nu contează pentru scorul general. Că tot veni vorba de scor, acesta nu poate fi consultat în timpul jocului, iar meciurile se termină brusc fără să ofere nici un fel de informație legată de ceea ce s-a întâmplat.

Momentan însă nu se simte lipsa acestuia, cu o campanie single-player bine pusă la punct și suficient de multe elemente ce țin trează atenția. Potențialul multiplayer-ului însă ar fi putut fi enorm, cu meciuri între supereroi dezvoltați de către jucători și așa mai departe. Poate un patch ulterior va rezolva această problemă. Până atunci însă, Freedom Force este nu un joc revoluționar; ci doar unul suficient de bun încât să capteze interesul jucătorului pentru o anumită perioadă de timp.

Verdict XtremPC	8 /10
Acțiune pentru fanii benzilor desenate.	



TBS

Heroes of

Una dintre cele mai mari dezamăgiri ale anului

Format: PC • Producător: New World Computing • Publisher: 3DO • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52)
Procesor: Pentium III 500 MHz • Memorie: 128 MB • Video: DirectX 16 MB • HDD: 800Mb



CELOR care au pierdut şirul nopţilor petrecute în compania unei invenţii umane diabolice pe numele său Heroes of Might and Magic nu mai trebuie să le explicăm ce şi cum. În cazul profanilor, însă, se schimbă povestea... Pentru ei vom face o scurtă pauză publicitară în timpul căreia le vom povesti despre copilăria fericită a acestei serii, scoborâtoare din jocul King's Bounty, apărut în 1990. Din acel an fatidic şi până în prezentul luminos, seria a cunoscut 3 vârste, fiecare cu necazurile, bucuriile şi eroii ei; continuarea sa, aflată acum pe masa de disecţie, fiind în aproape egală măsură cauzatoare de insomnii, consilii familiale şi foi mâzgălite cu ecuaţii menite să aproximeze şansele de victorie într-o bătălie.

PUNCT ŞI DE LA CAPĂT

După cum mulţi dintre voi vă amintiţi cu siguranţă, în Heroes 3 aţi vărsat poetice râuri de sânge şi sudoare cu lăudabila intenţie de a recuceri Erathia. Dacă aţi reuşit, nu-i bai; din cauza a doi puşti neastâmpăraţi care îşi măsoară reciproc lungimea săbiilor, aceeaşi Erathie şi o dată cu ea întreaga lume din care făcea parte cunoaşte intim şi îndeaproape un cataclism nuclear...sau o aproximare destul de exactă a efectelor sale. Puştii în cauză sunt Gelu şi Tarnum, mânuind vitejeşte Armaggedon's Blade şi respectiv Sword of Frost. Nu este totul pierdut însă: o parte din populaţie reuşeşte să se salveze printr-un portal (cei care au jucat şi seria de RPG-uri, nu vor fi surprinşi de apariţia acestuia), ce-i depune lin într-o lume de-a dreptul idilică, unde proaspeţii refugiaţi purced cu râvnă la a se ciorovăi între ei, arunca hârtii pe jos şi cutii de conserve în pădure şi, în general, la a-şi face reciproc viaţa amară. De aici încolo intervine providenţial jucătorul, povestea urmând a se desfăşura de-a lungul a şase campanii, prin intermediul diferitelor texte ce-ţi sar mişeleşte în faţă, obligându-te sub ameninţarea torturii să le citeşti. Deoarece dacă nu pentru altceva, măcar pentru poveste merită să jucaţi HOMM IV. Şi dacă vă place opera rusească.





„Pensă... burghiu..." Este momentul să detaliem partea ce priveşte campaniile: fiecare dintre ele are în centru (am calculat, şi este fix în centru) câte un erou cu personalitatea şi povestea aferentă, dezvăluite de erou însuşi sau de vreun admirator din suită. În mod consecvent, acest erou este comod instalat într-un anumit tip de castel, din cele 6 existente, fiecare cu aliniamentul lui (Life, Order, Nature, Chaos, Death, Neutral). După reţeta morcovilor islandezi flambaţi, fiecare oraş beneficiază de seria proprie de oşteni mai mult sau mai puţin credincioşi, precum şi de propriile tipuri de eroi. Nimic revoluţionar până acum. Dar dacă zburdăm mai atent, remarcăm un element ciudat de familiar (dacă aţi jucat Disciples II ştiţi la ce mă refer): în unele cazuri, construirea unei anumite clădiri face imposibilă viitoarea existenţă a alteia. Nu trebuie să vă mai spun ce implică acest lucru... Funcţiile clădirilor sunt similare cu cele cu care v-aţi obişnuit până acum, cu mici excepţii: două şcoli de magie în funcţie de tipul oraşului, închisoarea în care pătimesc eroii capturaţi şi o chestie teribil de folositoare, caravana. Cu ajutorul binevoitor şi dezinteresat al acesteia din urmă sunteţi scutiţi de vizitele periodice de lucru prin castelele proprietate personală sau pe la diverse puncte de colectare a creaturilor, acum având posibilitatea de a le aduce pe toate într-un singur castel, de unde urmează a se alătura restului



Might&Magic 4

armatei. Marketplace-ul este prezent de la bun început, nemaifiind necesar să îl construiți, și mai apar și unele magazine ce vând artefacte și poțiuni.

UN EROU, DOI EROI

În direcția aceasta bate din nou vântul schimbării, prin mai multe aspecte pe care le vom enumera pe degete, pentru mai multă siguranță științifică. Sistemul de skill-uri a fost modificat, eroul putând să-și însușească 5 dintre cele 9 tipuri de skill-uri disponibile, fiecare cu 4 skill-uri junioare, al căror grad de stăpânire variază de la Basic la Grandmaster, lucru ce ne amintește de seria Might&Magic. În funcție de combinațiile și permutările dintre aceste skill-uri, eroul evoluează de la una dintre cele 11 clase de bază la una dintre cele 37 de clase avansate. Cifre tare frumoase, care puse într-o ecuație diferențială Worrschinger-Patel de grad căpitan-maior vor da fatidicul număr 23681,39 (vă las plăcerea să descoperiți singuri semnificația acestuia).

Următorul aspect pe listă este modul plăcut uscat în care eroul interacționează cu indivizii de factură subversivă ce-i stau în cale: dedându-se personal la activități contondente, după exemplul celor din Disciples II. Și de parcă asta n-ar fi fost de ajuns, pe lângă armatele de rigoare se poate întovărăși cu încă un erou (sau doi, sau câți credeți domniile voastre de cuviință). Știți cum este cu distribuția muncii. De aici rezultă echipe doar cu eroi, sau echipe fără nici un erou, formate doar din creaturi, caz în care nu pot cuceri clădiri.



„CHAAAAARRRGE!"

Cu părere de rău trebuie să o spunem, aici domnii producători au cam pus sare pe prăjitură... aici, adică la partea esențială, supremă și sublimă de luptă propriu-zisă. De unde înainte, în cazul unei lupte majore, ședeam încordați, numărând conștiincios hexagoanele, gândind de câteva ori fiecare mișcare și urmărind cu sufletul la gură acțiunile mârșave ale adversarului, acum totul s-a transformat într-un fel de leapșa pe imaș...nu tu hexagoane, nu tu tactică. În altă ordine de idei, dacă faci greșeala să ataci un erou în chiar sanctuarul inviolabil al castelului său, încrezător în cantitatea și calitatea superioară a armatei tale, vei vedea cu stupoare cum trupele îți sunt rapid decimate, lăsându-te singur față în față cu eroul inamic, dacă nu cumva mori înaintea lor. Pentru că inamici baricadați în castelul propriu și personal au avantaje inumane. Iar în cu totul altă ordine de idei, dacă în timpul unui picnic te instalezi prea aproape de un grup aparent nevinovat de creaturi, acestea vor năvăli, numai gheare și colți, doritoare să ți se înfigă în cizme sau în jugulară, după caz.

OPERAȚIE INESTETICĂ

Când ne-au poposit ochii prima dată pe HOMM IV (nu pe CD), nu ne-am putut stăpâni un oftat nostalgic la adresa graficii din Heroes 3, la care n-am nutrit niciodată gânduri rele deoarece era frumoasă, echilibrată, se încadra în atmosferă. Pe când urmașul său ne-a asaltat cu bruschețe rămășița de simț estetic. Meniurile și, în general, interfața ocupă un spațiu nepermis de mare, totul devenind aproape claustro-fobic. Și mai au și buline. Dacă ai reușit să scapi teafăr din cascada de ferestre printr-o șarjă eroică de click-uri, dai peste un peisaj izbitor. La propriu. Prea colorat, prea animat, mișcător, zbârnâitor, sclipitor și în mod cert prea aglomerat. Elementele de pe hartă par de multe ori puse acolo cu forța, întrecându-se care mai de care să-ți distragă atenția, așa că te trezești scotocind printr-un boschet multicolor după un artefact sau un erou inamic. Uneori și după propriul erou.

În ceea ce privește muzica, fiecare situație are tema ei specifică. Până acum toate bune și frumoase, dar „trop-trop"-ul eroului tău acompaniat de fragmente consecutive de muzică celtică, operă rusească și ceva ce sună vag a „Mission Impossible" este puțin cacofonic.

I SEE THE MIGHT, WHERE'S THE MAGIC?

Încadrându-se în seria ideilor-bune-prost-implementate, jocul a preluat rețeta succesului de la ceilalți membri ai frăției HOMM, adăugând câteva mirodenii exotice de prin alte creații strategiste (Disciples II, Age Of Wonders) și servind totul crud. Elementele noi nu sunt suficient de originale și în majoritatea cazurilor unitățile suferă de diverse afecțiuni psiho-motorii ce le dau un aer oarecum stângaci. Rămâne de văzut cum îl vor înghiți fanii și cei ce fac pentru prima dată cunoștință cu seria HOMM. Mai ales că nu are multiplayer încă, un patch de dimensiuni considerabile fiind promis cu un zâmbet vinovat de către producători.





În același gen

Loc	Titlu	Notă	Prezentare
1	Heroes 3	-	-
2	Disciples 2	-	-
3	Heroes 4	7/10	XPC#31

Verdict XtremPC — 7/10
Speculează succesul precursorului.





RPG

Blood Omen 2

Un joc pentru după miezul nopţii, cu pătrăţel roşu

Format: PC • Producător: Crystal Dynamics • Publisher: Eidos • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52)

Procesor: Pentium III 500MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 16Mb • HDD: 900Mb



TE STRECORI ca o fantomă prin ceaţă până în spatele străjerului ce admiră impasibil luna. Un zâmbet crud îţi dezveleşte caninii supradezvoltaţi în timp ce sabia alunecă silenţios din teacă. Dacă tragedia existenţei umane te-ar impresiona în vreun fel, situaţia ţi s-ar putea părea amuzantă. Dar aşa, strigătul surprins al soldatului, înecat de gâlgâiturile sângelui ce năvăleşte prin gâtlejul crestat de lama sabiei tale, te lasă complet indiferent. Nu e nimic altceva decât un recipient deplorabil pentru esenţa vitală care te hrăneşte: sângele. Aroma grea, întunecată, te atrage irezistibil şi îl sorbi însetat din vinele nefericitului gardian. Savoarea te îmbată şi lichidul îţi aleargă ca o cavalcadă înflăcărată prin vine. Îţi ştergi cu dosul palmei buzele livide şi porneşti înainte, fără a mai arunca nici măcar o privire fostului adversar într-o luptă considerabil inegală. Luna străluceşte sticlos, ca ochiul unui muribund şi destinul te cheamă.

ODISEEA ÎNSÂNGERATĂ

Cam aşa ar putea arăta pentru o persoană cu un dram de imaginaţie ultima poveste interactivă a celor de la Crystal Dynamics, ce istoriseşte încă o perioadă din viaţa longevivului vampir Kain. Plasată în trecut faţă de aventurile din Soul Reaver, dar în viitor faţă de precedentul Blood Omen, povestea prezintă o lume în care magia gliph-urilor ţine loc de electricitate, vampirii se ascund temători iar ordinul Saraphan îi vânează cu cruzime. Învins de lordul suprem al ordinului cu ajutorul sabiei Soul Reaver, Kain se trezeşte dintr-un somn de moarte sute de ani mai târziu într-un Nosgoth aflat sub dominaţia duşmanului. Ca un Rip van Winkle medieval, el va trebui să se adapteze la regulile noii societăţi, ajutat fiind de Ulla, o vampiriţă cu nuanţe mov ce aparţine unui grup de vampiri disidenţi numit Kabal. Fireşte, pe măsură ce Kain îşi recapătă puterile, regulile încep să conteze din ce în ce mai puţin.

Blood Omen 2 este complet independent faţă de restul seriei, în sensul că nou-veniţii nu vor avea nici o nelămurire în privinţa intrigii şi personajelor, însă el umple un gol în istorie, iar trimiterile către restul titlurilor sunt evidente pentru cei care le-au jucat pe toate. Dincolo de poveste însă, Blood Omen 2 este asemănător din aproape toate punctele de vedere cu Soul Reaver 2, fiind însă inferior acestuia în cele mai multe aspecte.











ce face necesară apăsarea butonului pentru a bloca fiecare atac în parte, dar nu o recomandăm decât pasionaților). Nu trebuie să vă faceți griji că veți fi atacați din mai multe părți, deoarece inamicii sunt cavaleri și nu atacă decât pe rând.

Deși monotone, bătăliile din Blood Omen nu sunt plictisitoare: Kain poate să își apuce inamicii, să îi arunce sau să efectueze diverse fatalități pe pielea lor în timp ce atârnă neputincioși în mâna lui. Și unele dintre ele sunt... ei bine, nu tocmai pentru minori. Decât pentru cei cărora le place să tortureze pisici și să electrocuteze țânțari cu firele de la o baterie R6.

Și pentru că vorbeam de imagini oripilante, trebuie să sancționăm într-un fel realizarea scenei în care Kain suge sângele inamicilor pentru a-și reface sănătatea. Această activitate reprobabilă are loc de undeva de la 2 metri de trupul neînsuflețit al adversarului, care tresaltă spasmodic în timp ce Kain exercită o putere de sucțiune pentru care l-ar invidia și un aspirator Electrolux, extrăgându-i fluidul în cauză într-o linie dreaptă ce unește pieptul individului cu buzele proprietate personală. Cineva ar trebui să îl dea cu capul de realitatea mitologică pe individul care s-a gândit la acest feature. Cu ce e mai breaz Kain decât vampirii din poveștile populare, ce nu se sfiesc să își mânjească întreaga față, făcând gargară în gâtul victimelor? Secvența este enervantă și este acompaniată de un sunet dezgustător. Oricum, chiar și cei care o pot trece cu vederea (ceea ce este un adevărat exercițiu de voință, având în vedere cât de des este folosită și faptul că devine parcă din ce în ce mai lungă cu timpul), vor fi stresați de restul secvențelor cinematice ce nu pot fi evitate. Blood Omen urmează tiparul jocurilor de consolă și salvează semiautomat în momentul în care atingeți un checkpoint. Dar dacă muriți înainte să ajungeți la următorul, veți fi blestemat să suportați scrâșnind din dinți filmele intermediare, în caz că sunt prezente (și de cele mai multe ori sunt). Acestea au un singur punct în favoarea lor: vocea lui Simon Templeman, interpretul lui Kain, care este genial. Și vocile celorlalte personaje sunt bine alese, însă, din nou, nu atât de bine ca în cazul Soul Reaver 2.







SĂ LUĂM DE EXEMPLU GRAFICA

Peisajele din Blood Omen 2 sunt sufocate de un maroniu metalic și de nuanțe de gri, care, deși sunt în ton cu atmosfera urban-industrială dominantă, nu se compară cu bogăția coloristică și varietatea din Soul Reaver 2. Arhitectura nivelurilor este lăudabilă însă cei care au jucat Soul Reaver 2 vor fi din nou dezamăgiți: Blood Omen se apropie mai mult de monotonia din Quake II decât de diversitatea creativă din Soul Reaver. Nu putem să nu recunoaștem că pe alocuri game designerii și-au făcut de cap cu succes, și unele locații sunt excelente. Problema este că după ce că cele frumoase sunt puține, mai au și bug-uri. De exemplu, în fortăreața eternă plasată în spațiu, deasupra pământului, clipping plane-ul care setează distanța de vizibilitate maximă este setat prost și vă veți mișca constant în centrul unui tunel negru care înconjoară dizgrațios câmpul vizual al personajului.

Animațiile și efectele speciale sunt însă excelent realizate, și putem spune cu mâna pe inimă că, deși Blood Omen a fost lansat și pe PS2 și pe Xbox, varianta de PC arată semnificativ mai bine. Iar dacă dezactivați opțiunea Gamepad Camera din meniuri, veți scăpa și de mișcările haotice de cameră care erau unul dintre punctele slabe ale lui Soul Reaver 2.

ACȚIUNE ÎN DETRIMENTUL REZOLVĂRII DE ENIGME

Puzzle-urile din Blood Omen 2 sunt sensibil mai puține decât cele din Soul Reaver. Kain este un personaj fără milă, căruia nu îi pasă de nimeni și își urmărește cu obstinație țelul. Firește că acest lucru nu este tocmai prielnic pentru sănătatea celor care îi stau în cale. Armele sale de bază sunt mâinile cu o manichiură mortală, dar se poate folosi fără prea multe scrupule de armele inamicilor. Bătălia în sine este o acțiune de rutină: folosind butonul de auto-face vă veți concentra pe unul dintre inamici, și ținând apăsat pe butonul de block îi veți putea para aproape toate atacurile (există și o opțiune

CIREAȘA DE PE TORT

Singurul avantaj al lui Blood Omen asupra lui Soul Reaver 2 este prezența puterilor întunecate (Dark Powers) pe care Kain le recâștigă în timp sau le cucerește de la inamici, și care îi dau posibilitatea să întreprindă acțiuni supranaturale și spectaculoase: să se furișeze nevăzut și neauzit prin ceață în spatele inamicilor și să le administreze o fatalitate sângeroasă, să facă salturi uriașe, eventual în spinarea unui inamic nefericit, să intre într-o furie ucigașă finalizată cu un slow-down a la Matrix sau să controleze mințile oamenilor pentru a-i fi de ajutor în deschiderea ușilor ce nu pot fi depășite.

Combinarea lor în luptă și în preumblările prin joc este distractivă și scoate practic Blood Omen 2 din umbra Soul Reaver 2, făcând ca el să fie un joc antrenant în ciuda tuturor minusurilor și recomandat celor care duc dorul unui hack-and-slash de dragul violenței cum a fost Blade of Darkness.

Verdict XtremPC — 7/10
Aventurile sângeretelui de pădure

RPG

Grandia 2

Sau falsa amintire din copilărie. RPG cu accente tragicomice

Format: PC • Producător: Games Arts • Publisher: Ubi Soft • Distribuitor: Ubi Soft (01-231.67.69)
Procesor: Pentium II 450MHz • Memorie: 64Mb • Video: DirectX 8Mb • HDD: 450Mb

PE la începutul anilor '90, aveam ca distracție o consolă, obiect cu care-i terorizam pe nefericiții părinți, ocupându-le fără drept de apel televizorul. La mare modă în acea perioadă erau RPG-urile de sorginte japoneză, iar regele neîncoronat al acestora era Final Fantasy. De atunci au trecut ani buni, iar RPG-urile japoneze au început să migreze de pe consolă pe PC, oferind o alternativă amatorilor de RPG-uri serioase. Noua apariție a celor de la Game Arts, Grandia II, reușește să fie nici ceva nou, dar nici ceva vechi. Este o clonă de Final Fantasy, cu o atmosferă mult mai relaxată și o poveste mai simplistă.





SOMETHING NEW AND SOMETHING BLUE

Transpunerea de pe Dreamcast pe PC nu a reprezentat decât o schimbare a platformei, Grandia II păstrând cu sfințenie elementele specifice jocurilor de consolă: schema simplă de control, lupte date în modul turn-based, grafica stil manga, pe alocuri colțuroasă și pixelată, eterna poveste a luptei dintre bine și rău, și un dialog care în cea mai mare parte a timpului este scris și nu vorbit, vocile intrând exact atunci când trebuie să puncteze povestea.

Acum că am determinat apartenența ideologică a jocului la specia consolelor, ne vom interesa și de elementele mai mult sau mai puțin originale, dar în mod cert neobișnuite pentru mediul din care provine Grandia II. Deși firul narativ principal este simplist, nu este singurul plan al poveștii, cei cu mai multă răbdare și chef de vorbă fiind răsplătiți cu o mulțime de bârfe, legende și rețete de murături. Legendele contribuie la realizarea firului narativ secundar, acolo unde vom afla povestea luptei dintre Lumină și Întuneric, reprezentate de zeitățile Granas și Valmar.









În toată această tevatură se trezește implicat Ryudo, acest Han Solo al consolelor, arhetip al mercenarului cu suflet mare. Însoțit de Skye, mentorul și managerul său (o pasăre nedefinită - ceva între papagal și șoim), eroul nostru va trebui inițial să o păzească pe Elena, o tânără slujitoare a cultului Luminii. Această misiune aparent nevinovată îl va implica pe eroul nostru în tot felul de aventuri și meciuri amicale cu demoni, păianjeni, vulturi, gargui și o domnișoară semizeiță cu un mod destul de ciudat de a-și demonstra afecțiunea, totul pe fundalul unei combinații de mituri japoneze și creștine. Meciurile în cauză se vor desfășura cu ajutorul noului sistem de inițiativă implementat în modul de desfășurare a luptei. Datorită acestui sistem, bătălia capătă o parte tactică, bazată pe atacuri și contraatacuri, fente și parări, apropiindu-se de lupta în timp real. Adversarul este contracarat chiar pe turul lui, din aceasta rezultând mișcările mai sus menționate. Tocmai aici ar fi fost necesar controlul asupra camerei, prezent de altfel în afara luptei și foarte util în ocolirea elementelor de peisaj supradimensionate, un peisaj destul de colorat de altfel, care alături de umorul replicilor și muzica lejeră, creează o atmosferă vioaie.

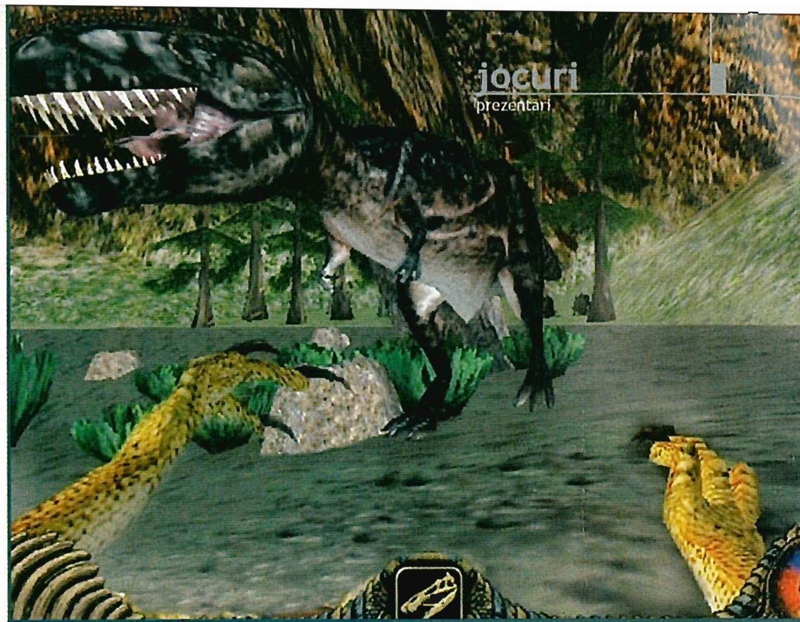
Toate poveștile frumoase, dar Grandia II suferă datorită muzicii, care uneori acoperă sunetul ambiental, excepția de la regulă fiind sunetul propriilor pași, care iau pe alocuri proporții wagneriene. De asemenea, durata de joc este prea mică, iar rejucabilitatea este redusă de povestea lineară, ce nu permite prea multe abateri de la firul narativ principal.

OÚ SONT LES NEIGES D'ANTAN?

Un joc destinat nostalgicilor, care, în ciuda lipsurilor evidente, vor ști să-l aprecieze la justa lui valoare fiind o modalitate de a-ți umple în mod plăcut timpul până la următoarea portare pe PC a unui nou titlu din seria Final Fantasy Din nefericire pentru el nu prezintă elemente care să-l scoată în evidență dar, din fericire nici care să-l facă de râs.

Verdict XtremPC	6 /10
Nici așa, nici așa	

Carnivores Cityscape



Micii aberanţi viteji cu dinţi mari

Format: PC • **Producător:** Sunstorm • **Publisher:** Infogrames • **Distribuitor:** Best D. (01-345.55.05)

Procesor: Pentium II 450MHz • **Memorie:** 128Mb • **Video:** DirectX 16Mb • **HDD:** 300Mb

SERIA Carnivores a avut un succes moderat, datorat abordării inedite a genului hunting-sim. Spre deosebire de Deer Hunter, unde căprioarele te priveau cu ochi umezi ce implorau milă, în Carnivores vânătorul putea deveni pe neaşteptate vânat. De fapt, evitarea acestui destin tragic devenea practic scopul jocului în momentul în care jucătorul avansa către viitoare trofee din ce în ce mai periculoase, cum era de exemplu realmente înspăimântătorul T-Rex, care nu putea fi ucis decât prin împuşcare în creier prin cerul gurii (fără glumă).

Lui Carnivores i-a urmat Carnivores 2, care a fost la rândul lui succedat de Carnivores: Ice Age, practic cel de-al treilea din serie. Carnivores Cityscape marchează o schimbare semnificativă în abordarea acţiunii: în primul rând, jocul poate fi jucat atât de partea vânătorilor, cât şi de partea dinozaurilor, lucru care este evident mult mai distractiv în multiplayer decât în singleplayer. În afară de dualitatea acţiunii şi implementarea unui modul de multiplayer însă, Carnivores este fundamental acelaşi joc, cu aceeaşi lipsă evidentă a unei poveşti care să îl susţină.

Compania care organiza vânătorile de dinozauri în jocurile precedente este pe cale să dea faliment din lipsă de muşterii, ceea ce nu e de mirare din moment ce clienţii le mureau pe capete. Drept urmare, ei se hotărăsc să organizeze un turneu cu o grădină zoologică ambulantă, plasată pe o navă stelară, cu care se plimbă de pe planetă pe planetă şi îşi fac reclamă. Inevitabil, conform reţetei 12, paragraful 3a, nava suferă o defecţiune neprevăzută şi se prăbuşeşte în apropiere de Crater City, un nume predestinat pentru astfel de incidente. Misiunea agentului-special-fără-nume va fi să salveze situaţia, recuperând oamenii asediaţi de dinozauri şi curăţând oraşul de ameninţarea carnivoră. Construite exact pe inversul misiunilor "umane", cele ale dinozaurilor urmăresc eradicarea oamenilor prin satisfacerea foamei.

Armele dinozaurilor sunt ghiarele şi colţii, precum şi atribute gen viteză şi agilitate (exceptând manevrabilitatea în spaţii strânse, care este infectă, lucru care poate fi în funcţie de punctul de vedere un bug sau un feature). Armele agenţilor sunt ceva mai dezvoltate tehnologic şi destul de futuriste, fiind probabil mult mai potrivite pentru un joc ce urmează a fi produs undeva în anul 2080 şi pe altă planetă decât Pământul: în loc de X-Bow-ul din jocurile precedente avem un X-Gun ce trage cu plasmă, un pistol, o puşcă mitralieră, un shotgun cu repetiţie care pare a trage cu seminţe, un aruncător de grenade supradimensionat şi o armă cu lunetă. Toate acestea au un număr limitat de gloanţe, însă nu trebuie reîncărcate, trăgând într-o fericire până se termină muniţia. Modelele şi sunetele lor sunt bine realizate în cazul în care sunteţi după o noapte nedormită şi 2-3 accidente vasculare consecutive, iar faptul că sunetul variază când sunt sub apă este un plus binevenit, deoarece trebuia să existe şi un plus.

Jocul este construit pe engine-ul de Serious Sam, şi seamănă destul de mult cu acesta în ceea ce priveşte mecanica jocului şi grafica. Designul nivelurilor este însă uneori execrabil în Carnivores, mai ales când încearcă să simuleze denivelări de teren, iar viteza de deplasare a personajului este mult diminuată: când aleargă parcă merge normal, iar când merge normal parcă stă pe loc.

În rest fonturile sunt identice, şi veţi descoperi că până şi zoom-ul lunetei este similar. AI-ul inamicilor şi rarelor NPC-uri este însă dureros de inapt, dovedind mari probleme cu scripting-ul din partea producătorilor. Oricum nu credem că Serious Sam este foarte dezvoltat în această direcţie.

Carnivores Cityscape este foarte inconstant: uneori, când veţi da un colţ şi T-Rex se va năpusti cu un răget să vă smulgă capul cu o muşcătură, veţi uita de momentele în care înjuraţi lipsa opţiunii de Save şi faptul că un dinozaur care nu vă ajunge nici până la genunchi vă omoară din trei muşcături. Alteori, nici măcar sunetul gloanţelor şi grafica perfectă a unui colţ de nivel nu vă vor putea face să treceţi cu vederea faptul că o vietate subacvatică înoată la 30 de centimetri deasupra solului, undeva la 50 de metri de lacul în care ar fi trebui să se afle. Cu toate neajunsurile lui, Carnivores poate fi însă interesant, mai ales în multiplayer.



Verdict XtremPC — **5** /10
Ne-a jignit inteligenţa









Black Mail

ANTROPOLOGUL DE SERVICI

Core
corre@yourwap.com

Vă rog să mă ajutați într-o problemă. În jocul "The mistery of the druids" am ajuns la muzeul de antropologie din Oxford, dar nu-i pot da telefon profesorului. Nu știu cum să fac rost de bani pentru telefon.

XtremPC îți spune:
Foarte multe persoane au avut și au această problemă. La salariile actuale, tot mai multe familii ajung să nu mai aibă de unde să facă rost de bani de telefon și sunt nevoite să renunțe la serviciile Romtelecom. Ne întrebăm ce părere vor avea părinții tăi când vor afla că ai dat telefon tocmai la Oxford. Chiar dacă este vorba de o chestiune educativă. Misterul druizilor este rezolvat în direct, sâmbătă la ora 21:00 pe canalul Discovery.

ȘTII CE ESTE ACEEA O GLUMĂ?

R4v3n
R4v3n@queenzone.com

Bună! Vă răspund la "provocarea" de la pagina 68 din numărul 30 al revistei. Recordul meu de 2466 de puncte îl găsiți ca attachment. A fost destul de greu, vă felicit pentru recordul vostru! P.S. Recordul este real, nu este o imagine trucată.

XtremPC îți spune:
Trebuie să recunoaștem că am lansat respectiva provocare în glumă. Surprinzător însă, am primit mai multe e-mail-uri cu diferite rezultate de la cititori, dintre care cel mai bun vi-l prezentăm mai sus. Succesul neașteptat al acestui concurs ad-hoc ne-a dat mai multe idei pentru alte concursuri de gen. Astfel, într-unul din numerele viitoare vom lansa concursul "Cine depășește primul viteza luminii" sau și mai atractiva competiție "Cine trimite primul o hârtie de 500.000 pe adresa revistei". Sperăm din toată inima că se vor bucura de același succes și le mulțumim anticipat participanților.

CEL MAI MARE FAN SOFTWARE

Bogdan Buliga
cartnam@yahoo.com
Miki Piki Riki Siki Licki Niki Fiki... în fine... ați înțeles mesajul... teoretic. Hi! A/S/L PLS. Je suis BuLLiZ și VĂ cItEsc ReViStA de MuLt TimP și Îmi plaCe. Problema e că e prea HARD și eu o vreau mai SOft. Unde E SoftMail? PenTru Că Sunt Un CiTiToR fiDel vă rog așa:
1. SĂ fiE 3 rubrici Soft: a.WeBDesign; b.ProGraMare: c.GrAfiCă
2. Mi-e dor de Femeile de pe copertele voastre și Vreau Să le mai vad! PLEASE.
3. .... PPAaaaaaaaaaaaaaaaaa.... TEORETIC!!!!!!!!!!!!

XtremPC îți spune:
Teoretic, orice ființă umană reușește performanța de a gândi coerent și în linie dreaptă. BuLLiZ este excepția care întărește regula, gândirea lui fiind echivalentul electroencefalogramei unui cardiac în pragul unui atac de cord. El se plânge că e prea hard și o vrea mai soft. Sugerăm Coccolino, care o face (teoretic) moale și pufoasă. Reținem însă ca întotdeauna sugestiile, de la oricine ar veni ele. Femeile de pe "copertele" noastre nu sunt disponibile decât contra cost, prin comandă la adresa redacției. Oricine le dorește le poate cumpăra cu tot cu celelalte 99 de pagini, în limita stocului disponibil.

UNDEVA, DEPARTE, E GÂNDIREA MEA

Savager
sierra_ro@yahoo.com

Știți ce se întâmplă dacă intri pe Google și îi dai să caute "." ? Eu am dat și m-am trezit aruncat într-o dimensiune ciudată, gen BlackView, după care l-am văzut pe Cristian Soare cu o lună în mână și pe Andreea Chifan cu niște scrisori pe care scria "Pentru rubrica BlackMail" pe care le ținea în dinți și erau pline de sânge. Când am auzit pop-up-ul de la ICQ, m-am trezit. Dar cine a dat mesaj? Un tip pe nume Camllper Ian. Zicea să închid urgent computerul, și să nu-l mai deschid decât la Revelion. Mie mi-a fost frică să mai intru în casă, și de 3 zile stau la un prieten, de unde vă trimit și acest mail. În speranța că știți despre ce e vorba, v-aș ruga să mă contactați.

Marinache

XtremPC îți spune:
Pentru că îi cunoaștem bine pe cei de la Google, am îndrăznit să le cerem o explicație, din moment ce nouă nu ni s-a întâmplat nimic în momentul în care am reeditat experimentul tău. Conform politicii lor obișnuite, reprezentanții Google au declarat, cităm "Google nu găzduiește nici o realitate paralelă în paginile sale și apariția oricăror fenomene misterioase și/sau paranormale în timp ce navigați prin paginile Google se datorează cu certitudine unui alt program care lucrează în background și care lansează fără autorizație respectiva realitate paralelă". S-ar putea să fie de vină ICQ-ul însă noi ne-am orienta mai mult către spusele unui expert în materie, profesorul în cibernetică Derek Wilken, care afirmă "Nebunia e ca realitatea virtuală, doar că fără mănușile și casca de rigoare". Sperăm să te ajute la ceva răspunsul nostru. XtremPC over and out.

BUNA ZIUA DOMNUL PICARD

Un Cititor
un_cititor_fidel@yahoo.com

Stimată Redacție,
Vă scriu cu două scopuri :
1) Am citit cvasi-articolul despre Star Trek Bridge Commander și aș vrea să vă atrag atenția asupra anumitor lucruri nedorit de negative adresate fenomenului în discuție. Eu înțeleg că printre domniile voastre nu există probabil vreun fan al serialelor/ filmelor Star Trek, dar trebuie să dăm Cezarului ce este al Cezarului. Blamați în mod inutil și nejustificat unul din exponentele fenomenului SF mondial, un exponent al rasei umane în genere. Pentru că în anumite arii, fenomenul Star Trek forțează chiar limitele umane, dându-le noi valențe psiho-sociale și metamorfice. Spre exemplu, marea masă de fani ai seriei din anii 1960 a exercitat o asemenea presiune asupra NASA încât aceasta a numit Enterprise prima navetă spațială, *primul vehicol construit de om* și destinat explorării imensității spațiului cosmic atât de vast în sinea sa oarecum hiperdominantă... Să nu mai vorbim de teleportare, termen științific creat tot de Star Trek și devenit realitate la sfârșitul secolului trecut, grație unei echipe de oameni de știință condusă în activitatea sa de a înlătura barierele cunoașterii actuale, de către un român de al nostru, de pe meleaguri mioritico-carpato-danubiano-pontice. Și exemplele ar putea continua într-un număr nestăvilit de mare. Astfel, impactul nimicitor al fenomenului Star Trek este imens și evident asupra științei de astăzi a omenirii. De altfel nu uitați că avem de-a face cu un serial cu o tradiție de aproape 30 de ani. În tot acești ani s-a creat o limbă artificială (klingoniana) și s-a ajuns până la nivelul la care s-a creat o fizică specială pentru a explica știința din Star Trek. Pe listele de discuții de pe Usenet se pot găsi documente de o inestimabilă valoare ce cuprind în paginile lor toate navele, toate locațiile și toate episoadele prezente de-a lungul timpului în Star Trek. Se mai aud fazere prin spațiul vid prin care propagarea undelor sonore este imposibilă, dar imaginați-vă că jucați F1 Championship cu toate assistance-urile puse pe off... Peste tot o doză prea mare de realism este deja ridicolă, ba chiar absurdă aș putea spune... Iar un SF în care nu se aud lasere prin spațiu este ca un film mut al demult uitaților ani '30.
Așadar, părerea mea de umil cetățean al acestei patrii este ca ați cam sărit calul și ați spus multe lucruri urâte și total nefondate la adresa acestui fenomen mondial... Și e păcat...
Un cititor. (de care veți mai auzi).

XtremPC îți spune
Stimate cititor,
Ne-ai înțeles greșit. Noi suntem fani ai serialului în cauză, însă suntem de părere că Cezar ar trebui să nu mai primească tot soiul de cadouri post-mortem, dacă înțelegi ce insinuăm. Ne cerem însă umile scuze. A trebuit să primim această misivă electronică pentru a înțelege cu adevărat cu ce fenomen universal avem de-a face. Am sesizat adesea valențele metamorfice, metafizice și metacarpiene ale renumitului Star Trek, dar le-am pus pe seama dorinței scenariștilor de a reprezenta o realitate pe care cartofii de canapea americani și nu numai să o poată asimila mai ușor prin prisma similarităților pe care le avea la nivel referențial cu realitatea lor cotidiană. Oricum, cei a căror cultură generală în materie de explorare a universului nu este bazată pe seriale SF din anii '60-'70 știu măcar că primul vehicul construit de om și destinat explorării spațiului cosmic a fost satelitul Sputnik, lansat de ruși în timp ce americanii se jucau de-a naveta spațială în studiourile Paramount. Astfel se face că tovarășa Laika a ajuns în spațiu înaintea lui Spock și a lui William Shatner, care acum vinde gogoși cumpărătorilor naivi. Cum am putut nega oare așa ceva? Impactul nimicitor al Star Trek-ului asupra omenirii este evident! Duzina de moșnegi care pot comanda pizza în klingoniana pe care o cunosc la perfecție sunt în mod cert fericiți că au participat în felul lor la impulsionarea științei din zilele noastre și mai adaugă o pagină la documentele de o inestimabilă valoare (și vândute cu 4.99$ în variantă tipărită) de pe Usenet. Suntem dispuși să credem că s-a creat o fizică specială pentru explicarea științei din Star Trek. Și știm și de ce: pentru că știința din Star Trek încalcă impertinentă majoritatea regulilor fizicii moderne. Chiar și teleportarea, descrisă prin ecuația "Beam me up, Scotty" în Star Trek, funcționează un pic altfel în realitate, așa nefolositoare cum e. Părerea noastră de cetățeni de seamă ai acestei patrii umile este că realitatea, în doze mici (o linguriță pe zi) nu strică nimănui. Vă mulțumim pentru atenție și vă urăm somn ușor în continuare.

BlackView

ASEDIUL PIVNIȚEI

- ediția princeps -

DUPĂ cele trei zile de aventuri subterane, departe de lumina soarelui, prin tuneluri umede, reci și pline de creaturi scârboase, simțeam nevoia să savurez căldura plăcută a zilei de vară. Am tras aer în piept și m-am întins în iarba proaspătă. Ah, parcă m-aș fi născut a doua oară!

Dați-mi voie să mă prezint: Baltazar Fixx, arcaș emerit în slujba propriei persoane. Dornic de aventură și întreprinzător din fire, am pus la punct acum ceva vreme o mică afacere prosperă: adunarea de obiecte rare și prețioase, cu mare căutare la public. Deși foarte bănoasă, tărășenia nu este tocmai simplă, din motiv că majoritatea obiectelor despre care vă vorbesc se găsesc în diverse caverne, mine, ruine și alte asemenea locuri oarecum rău famate, majoritatea locuri de adunare pentru creaturile malefice rămase din timpul Erei Întunecate. Eram copil pe vremea când oamenii și dwarfii în frunte cu Bob Magnificul l-a învins pe Regele Negru și armatele Penumbrei s-au retras prin portalul din Țara Moartă, însă nici măcar atunci nu eram atât de naiv încât să cred că am scăpat definitiv de toate ființele răului. Multe dintre ele s-au ascuns departe de lumina soarelui în adânc sau în pustietate, luând cu ele trofeele câștigate în zeci de ani de jafuri și măceluri. Iar goblinii, ei bine, goblinii s-au retras în Fortăreața Troublemaker, unde au continuat să își construiască mașinăriile diabolice, împrăștiind o ceață murdară și sufocantă peste mlaștinile din jur, astfel că zona respectivă a ajuns să se numească Tărâmul Cenușiu. Nu departe de hotarele sale începe Codrul Bătrân, unde într-o poieniță însorită am bucuria de a mă odihni, alături de fidelii mei asociați, cu care împart riscurile și câștigurile.

Bill Ciclopul este un munte de om, fost fierar, care nu cunoaște sensul cuvântului "frică". Între noi fie vorba, nu cunoaște sensul a foarte multe cuvinte, dar într-o echipă nu ai nevoie doar de oameni inteligenți. Elisa, de exemplu, este mult prea deșteaptă pentru binele meu. Ultima oară când am încercat să flirtez cu ea ceva mai pasional m-a amenințat că dacă nu iau mâna de pe fundul ei o să am la mâini de n-o să mai am ce face cu ele. Și o cred în stare, pentru că se pricepe la tot ce ține de transmutări, mutații și conjurări de ființe vii și mai puțin vii. În plus, este roșcată cu ochii verzi și studentă la seral în anul IV la Academia de Științe Magice. Oricât aș fi de atras de ea, perspectiva unei mâini suplimentare pe piept mă menține în stadiul unei relații platonice. Ultimul membru al grupului nostru vesel este Skip, un duh cumpărat cu tot cu lampă de la un magazin de obiecte magice la mâna a doua. Surprinzător pentru el, după ce i-a îndeplinit dorințele găsitorului, mult dorita eliberare din lampă s-a dovedit a fi imposibilă. Lipsit de puteri supranaturale și nevoit să trăiască în imediata apropiere a lămpii, în care se retrage în fiecare noapte ca un melc în cochilie, Skip ni s-a alăturat de voie, de nevoie, fiind adesea util, deși ne-am putea lipsi de comentariile lui sarcastice.

Întinsă nu departe de mine, Elisa mă înghiontește subtil, dar consistent în rinichi, de mă apucă sughițul.

- Auzi și tu ce aud eu? mă interoghează.

Ciulesc urechile. Ciripit zglobiu de păsărele, șuierul vântului printre copaci, și un bârâit vag și întretăiat, de parcă o albină mutant s-ar îndrepta către noi ciocnindu-se din când în când de câte un copac. Ceea ce este imposibil... pentru că albinele mutant, există, după cum știe oricine, doar în povești. Mă orientez către probleme mult mai pământene.

- De unde ai tu ochii ăștia verzi așa frumoși? îi zâmbesc galeș Elisei.

- I-am primit odată cu restul feței! mă repede drăgălașa vrăjitoare în devenire, în continuare suspicioasă în ceea ce privește sursa zgomotului straniu. Și pe bună dreptate, pentru că el devine din ce în ce mai puternic și în cele din urmă, năvălind din tufișuri, o duzină de goblini-motocicliști ne înconjoară, motocicletele cu abur creând o cacofonie industrială în mica poeniță.

Bill Ciclopul își ridică cu o incredibilă ușurință ciocanul mai greu decât mine și își impuse cu succes o figură amenințătoare, ajutat fiind și de peticul negru ce îi ascundea orbita ochiului stâng. Alertat și el de zgomot, Skip năvălește fuior din gura lămpii, plutind imperturbabil la jumătate de metru de pământ cu brațele încrucișate.

- Prieteni de-ai tăi?! mă tachinează, cu un zâmbet vag amuzat. Drăgălașul de el.

Goblinii erau înarmați cu tot soiul de arme ciudate, care păreau în mare parte periculoase. Iar în ceea ce îi privește pe goblini, aparențele sunt rareori înșelătoare. Unul dintre ei, mai mult gras decât masiv, ridică o mână și motoarele tăcură. Apoi își dădu casca jos, descălecă de pe motocicletă și se apropie nonșalant de noi.

- Lasă vorbitul pe seama mea, i-am șoptit Elisei, conștient fiind de firea ei temperamentală și de faptul că goblinii nu tratează cu persoane de sex feminin. Apoi trăgând-o subtil înapoi, am pășit în întâmpinarea goblinului-șef.

Mestecând un trabuc puturos, acesta scrâșni în Goblish.

- ๑๒๑๕๖๔๖๔๔๙, ๙๔๔๗๖๗๗๖๒๑๒!!!

Orice s-ar zice, goblinii nu sunt necivilizați. Dar faptul că mi se adresează cu termenul rezervat pentru cei dintr-o clasă mult inferioară chiar și animalelor domestice mi se pare puțin iritant. Așa că îi răspund pe măsură:

- ๔๒๓๕๓๕๖๔๕๖๔, ๑๑๔๓๒๔๕๕๒๓๕๔!!!

"Blorgurt" este termenul Goblish pentru un vierme care trăiește în intestinul găinilor. Comparația nu îl flatează foarte mult pe amicul meu verzui astfel că începe să se răstească la mine. Se pare că suntem suspecți de a fi sustras diverse lucruri de pe teritoriul Tărâmurilor Cenușii. Asta s-ar putea să fie adevărat: în desagii din spinarea măgarului nostru se găsesc o serie de obiecte recuperate de noi din Râpa Diavolului, care se găsește undeva la marginea Tărâmului Cenușiu. Și chiar dacă ele nu au o foarte mare valoare, printre ele găsindu-se de exemplu Sabia-cu-detector-de-bursuci și renumita secure PikPok (care nu taie deloc - conform manualului de instrucțiuni), nu sunt dispus să renunț la ele așa de ușor.

Modalitățile tradiționale de negociere cu goblinii nu îmi lasă decât o singură alternativă: fac un pas înainte, îl apuc de umeri pe individ și îi dau voinicește un cap în gură. Restul de cinci armează diversele aruncătoare de proiectile și de flăcări. Din fericire Elisa este pe fază și le trimite un flash orbitor direct în ochi. În momentul următor Bill se lansează ca un ciclon devastator în direcția lor, învârtind ucigaș ciocanul. Înainte să ajungă la ei, însă, două săgeți din arcul meu șuieră letal și se înfing în pieptul, respectiv gâtul a doi dintre ei. Nu trebuia să mă chinui însă, pentru că Bill nu are nevoie de ajutor: restul goblinilor sunt spulberați literalmente cu tot cu motociclete, înainte să apuce să se dezmeticească.

Aparent uitat de toți, șeful goblinilor se năpustește să îmi înfigă un cuțit în ficați, însă pe la jumătatea drumului se transformă într-un iepure.

-Eep?! chițăie perplex. EEP!!!

BEEP! BEEP! BEEP! Timpul dumneavoastră a expirat! clipește roșiatic un mesaj pe tavanul cuvei din holoplex. Fir-ar să fie!

- Victore! strig întredeschizând capacul. Ai să mă împrumuți și pe mine cu 100 de miare, că tocmai devenea palpitant...





Viata e un joc
Life's a game
Luigi's Mansion
Te va speria de moarte
Super Smash Bros. Melee
Personaje simpatice rezultate drastice
Wave Race - Blue Storm
Un pic mai realist si vei avea
nevoie de vesta de salvare
NINTENDO
GAMECUBE
Nintendo
jocuri fara limite


hello
hej
salut
zâmbeşte
the future's bright, the future's Orange
orange™